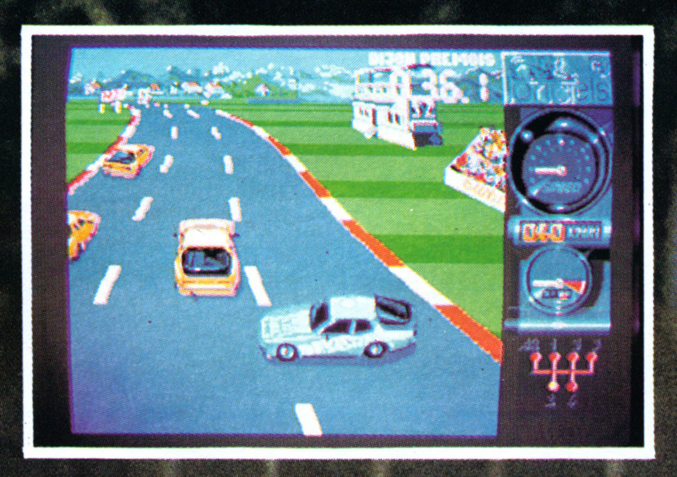


LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO
GAME MAG
N° 13
DECEMBRE-JANVIER
17 F
M 4667 - 13 - 17,00 F
3794667017002 00130
ILS FONT UN CARTOON !
ROGER RABBIT, MOOGLY, TINTIN ET LES AUTRES...
EMMANUELLE : SEA, SEX AND SUN...

avec René Metge, en







PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128

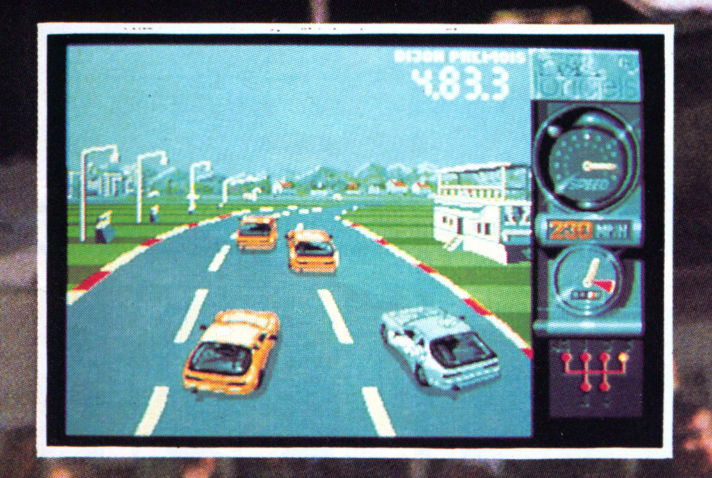
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16

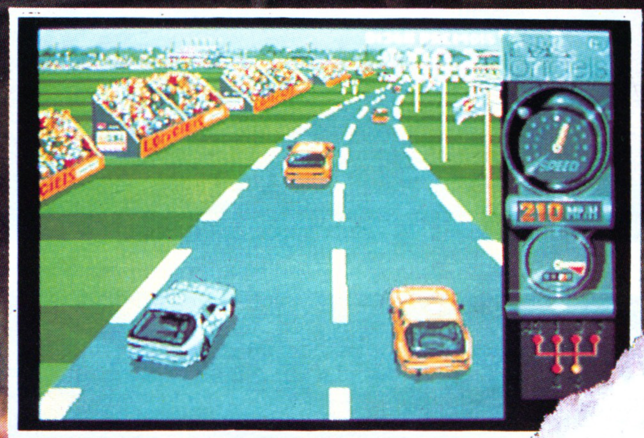
TANDY PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !







"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge



Turbo Cup

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

ORDINATEUR ....

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

GAME 12/88



MENU

G'AIME

LOGICIELS	EDITEURS	Mireille	Gaëlle	Yves	Jean Michel	Guillaume	Captain	Laurent	Christian	Cyrion
A 320	LORICIELS	**	***	***	**	***	***	**	****	***
ACTION SERVICE	COBRA SOFT	***	**	**	***	**	**	***	**	**

NEWS

ARCADE

RESCUES

FORUM

CONCOURS

CONSOLES

PA

ARTURA	GREMLIN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CHESS WORKER	MICROIDS	****	***	****	****	***	***	**	***	****
CRAZY CARS II	TITUS	***	**	***	***	****	****	***	****	***
EMMANUELLE	COKTEL VISION	*	**	**	*	**	***	**	**	***
FUSION	ELECTRONIC ARTS	***	**	***	***	***	**	**	***	**
GAME OVER II	DYNAMIC	*	**	**	**	**	***	**	*	**
HOTSHOT	ADDICTIVE	**	***	**	**	**	**	*	**	*
HYBRIS	RAINBIRD	*****	*****	*****	*****	*****	****	****	*****	*****
IRON TRACKER	MICROIDS	***	***	***	****	***	**	***	***	***
JEANNE D'ARC	CHIP	*	*	*	**	*	*	**	*	*
LA DERNIERE MISSION	LORICIELS	***	**	**	*	**	**	**	**	*
LANCELOT	MANDARIN	**	***	***	**	***	***	***	*	***
LE LIVRE DE LA JUNGLE	COKTEL VISION	**	**	**	***	**	***	*	***	**
MAFDET	SOFTWARE	**	*		*		**	*	***	**
MAXI BOURSE	COBRA SOFT	***	**	***	**	***	****	***	**	***
MENACE	PSYCLAPSE	*	**	*	**	*	*	**	*	*
OPERATION WOLF	OCEAN	***	***	****	***	****	***	*****	***	***
POOL OF THE RADIANCE	SSI	****	*****	****	*****	***	****	****	*****	****
POWERDROME	ELECTRONIC ARTS	****	***	****	****	****	***	*****	****	*****
PUFFY'S SAGA	UBI SOFT	*	***	**	***	**	**	**	**	**
PURPLE SATURN DAY	ERE INFORMATIQUE	***	***	***	**	**	***	***	**	***
ROGER RABBIT	COKTEL VISION	**	***	***	**	***	*	***	***	****
STAR TRAP	LORICIELS	****	***	***	***	***	****	***	**	***
SUPER HANG ON	US GOLD	*****	****	****	***	*****	***	****	****	***
SUPERSKILL	GREMLIN	*	*	*	**	*	*	*	*	**
THUNDERBLADE	SEGA US GOLD	**	***	**	**	**	***	**	***	**
TINTIN	INFOGRAMES	**	**	***	***	***	**	***	***	***
TITAN	TITUS	*****	****	****	***	****	*****	****	***	****
TRUCK	F.I.L.	***	***	****	****	***	***	*****	****	****





Nous travaillons dur à vous faire jouer et notre magazine lui-même a besoin d'une récréation.

Game, le magazine du loisir inter actif a nécessairement un avenir, puisqu'il traite du hobby, de la passion des années 80 et 90.

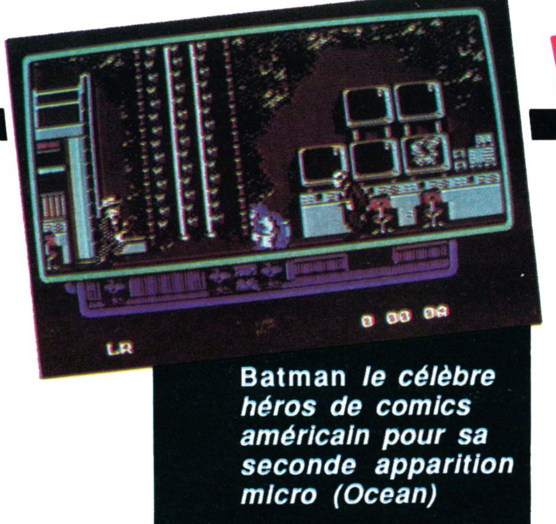
Mais il faut parfois une pause, le temps de réfléchir, se remettre en cause afin de repartir d'un bon pied

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky. **Rédactrice en chef** : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef-adjoint** : Yves Huitric. **Secrétaire de rédaction** : Gaëlle Pillot. **Ont collaboré à ce numéro** : Captain, Laurent Charbonnel, Cyrion, Bernard Jolivallt J-M. Maman, Christian Roux, Stumpik, J-M. S.. **Directeur de la fabrication** : Jean-Jacques Galmiche. **Maquette** : Thierry Martinez, Laurence Floquet.
Montage et photogravure : Jean-Baptiste Balleriaux, Michel Lhopitault. **Photocomposition** : LPI. **Impression** : La Haye-Mureaux.
ADMISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroches. **Abonnements** : Martine Lapierre au (1) 43 98 01 71. **Comptabilité** : Marie Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE. Néo-Média, 5-7, rue de l"Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé, tél.(1) 43 98 22 22.. **Chef de publicité** : Thierry Cagnion, Michel Sarfati. **Assistante de publicité** : Mick Deret. **Commission partitaire** n° 69 595.
Dépôt légal : 1er trimestre 1989.

MOWGLY, KHA, BALOO ET TOUS LES AUTRES ONT RENDEZ-VOUS AVEC LE PETIT ECRAN GRACE A COKTEL VISION

LA LUNE

PREVIEWS



Batman *le célèbre héros de comics américain pour sa seconde apparition micro (Ocean)*



FOFT *mi-jeu d'aventure et de simulation arrive enfin.*



Tintin, On a marché sur la Lune *(ah oui!) chez Infogrames.*



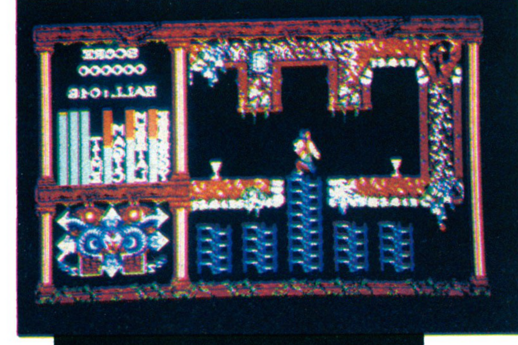
Final Command *Ubi Soft.*



Sur ST et Amiga, **HellBet** *de Novagen (l'éditeur de* **Mercenary**).



Le logiciel du film **Robocop** *vu il y a quelques mois*



Calm of the Trolls *édité par GO! sur Amiga*



Guerilla War *encore! Il tarde à sortir...*

FOXX FIGHTS BACK

IMAGEWORKS - ACTION

Mr Foxx est vraiment dans un sacré pétrin. Sa femme le menace de se servir de son rouleau à pâtisserie pour lui aplatir la tête s'il ne ramène pas illico de quoi remplir le garde-manger. Notre ami renard, résigné, quitte donc son terrier et part à la recherche de nourriture. Le problème, c'est que le royaume des animaux a décidé de se débarrasser de ce voleur. Les chiens sont donc armés jusqu'aux canines et possèdent des motos, alors que les écureuils se servent de noisettes explosives et que les oiseaux, eux, balancent des bombes ... Tout ça contre notre pauvre renard !

Casse-noisettes

Tout en évitant ses ennemis, celui-ci doit donc ramasser les pommes accrochées au bout des branches des arbres. Ne pouvant en transporter que quatre, il est obligé de retourner au terrier pour les confier à sa femme et repartir de plus belle. Chaque fois qu'un ennemi le touche, l'énergie de notre Foxx descend (représentée par une langue qui est plus ou moins longue). Le décor dans lequel Foxx évolue possède des reliefs qui lui permettent, s'il y grimpe, d'être à l'abri des chiens. Il peut récupérer de l'énergie soit en descendant dans les terriers où se trouve une foultitude (si, si, ça existe !) de lapins, soit en entrant dans la ferme pour croquer des poules.

Le jeu est situé dans un super scrolling parallaxe sur deux plans. Les sprites bénéficient d'une animation de bonne qualité mais leur taille est trop petite. La musique, quant à elle, évoque une chasse et est supportable.

Bref, *Foxx Fights Back* possède une bonne réalisation mais quelques défauts apparaissent. Par exemple, lorsque l'on meurt loin du point d'où l'on est parti, le jeu fait un retour au point de départ en passant par un scrolling. Ceci ralentit et surtout hache le rythme du jeu. Autre exemple, le système — bien qu'original — montrant l'énergie du renard n'est pas assez clair ni précis. Du coup, on ne sait jamais quand on va mourir, ce qui est tout de même assez ennuyeux.

De plus, ce soft est assez répétitif : ramasser, déposer, ramasser, déposer ... assez lassant ! Enfin, le jeu manque de variété, pièges stéréotypés sans de réelles découvertes.

Foxx Fights Back est tout de même un bon jeu, sans doute pas un must mais devant plaire aux plus jeunes.

Captain Rom



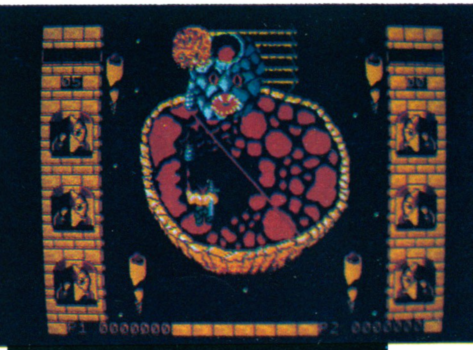
Voici enfin l'adaptation du **Manoir de Mortevielle** *sur PC et compatibles édité par Lankhor.*



688 Air Attack *la dernière simulation d'Electronic Arts.*

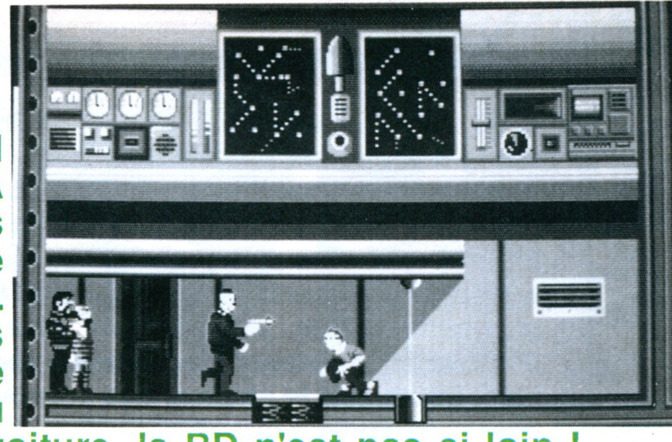


L'arcade **Dragon Ninja** *va sortir chez Ocean. C'est proprement stupéfiant !*



Victory Road *depuis qu'on l'attendait... C'est maintenant définitif. Ecran ST d'Imagine.*

A LA UNE



Bientôt le Festival d'Angoulême ! A croire que les éditeurs de jeu le font exprès ... Ramenez-nous des pierres de lune avec Tintin, ou bien, prenez votre voiture, la BD n'est pas si loin !

LANCELOT

MANDARIN SOFTWARE
AVENTURE

Les dessins sont étourdissants. Chevaliers en cuirasse rouge, campagne verdoyante, châteaux imposants, rues mal pavées des villages, toute une imagerie médiévale est reproduite avec une grande finesse de trait et un goût certain. On aurait tendance à oublier l'aventure pour s'attarder devant ces magnifiques écrans.

En dessous, c'est moins drôle... du texte, et encore du texte ! Comme si les illustrations ci-dessus ne suffisaient pas. Du texte en anglais, bien sûr, et fort bien écrit, riche en vocabulaire médiéval, donc difficilement compréhensible *pour le commun des mortels, dont vous faites peut-être* partie. Ajoutez à cela qu'il est écrit *en blanc sur* fond noir, et dans un très joli caractère médiéval.

Donc, rapprochez-vous de l'écran (dico en main) et prenez tout de suite rendez-vous chez l'opticien !

A part ça, l'interpréteur syntaxique qui vous permet d'agir à travers Lancelot est d'une fabuleuse souplesse. Plusieurs commandes par phrases reliées par and, toutes les constructions possibles, ou presque: Take all but the axe (Prends tout sauf la hache), Look at the axe and take it (Regarde la hache et prends-la), etc. En outre, de nombreux raccourcis font gagner du temps dans la rentrée des ordres. Mais on ne nous ôtera pas de l'idée que ce genre de commandes textuelles est totalement vieilli, et bien lourd (surtout en anglais) par rapport aux merveilles de jeux d'aventure à icônes (ou au moins à menus) dont on dispose maintenant... C'est peut-être intéressant pédagogiquement.

Et l'aventure ? Elle suit fidèlement la légende des chevaliers de la Table Ronde. Trop fidèlement dans sa première partie, où Lancelot doit devenir chevalier après différentes épreuves fixées par l'histoire, ce qui ne laisse guère place à la fantaisie, et guide le joueur sur un chemin quasiment prédéterminé.

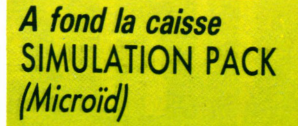
La quête du Graal, la seconde partie, s'écarte un peu plus de la légende, et c'est bien, car on retrouve alors l'imprévu et l'imagination qui ont fait le succès de softs comme *The Pawn.* Pas de difficultés majeures ou de points de blocage excessifs, on joue surtout sur l'immensité de la mission...

Il reste quand même que ce *Lancelot* nous semble très en-dessous de la production actuelle, en conception, en confort d'utilisation, et en imagination. La routine, quoi... Le pire pour un jeu d'aventures.

DANS LE LABYRINTHE DES COMPILATIONS

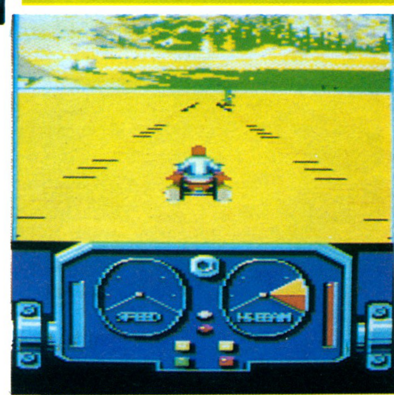
Noël est proche. Les éditeurs de logiciels déversent sur le marché les nouveautés qui vont créer l'événement. Mais que deviennent les titres qui avaient fait notre bonheur l'an passé ? Loin de disparaître à tout jamais, les plus prestigieux d'entre eux nous reviennent groupés en compilation. Ces rééditions permettent aux joueurs les plus désargentés d'acquérir de grands classiques à des prix abordables. Reste que le choix d'une compilation est souvent ardu, surtout quand aucun lien de parenté n'unit les titres. Nous avons débroussaillé pour vous la jungle des « compil ».





A fond la caisse
SIMULATION PACK
(Microïd)

Une compilation garantie 100% française signée Microïd qui nous offre trois magnifiques simulations pour égayer les fêtes. *Quad*, une course de motos à quatre grosses roues, *Super Ski* et *Grand Prix 500 cc*, trois softs à vivre intensément.



Tout nouveau, tout beau
FORCES MAGIQUES
(Magic Bytes)

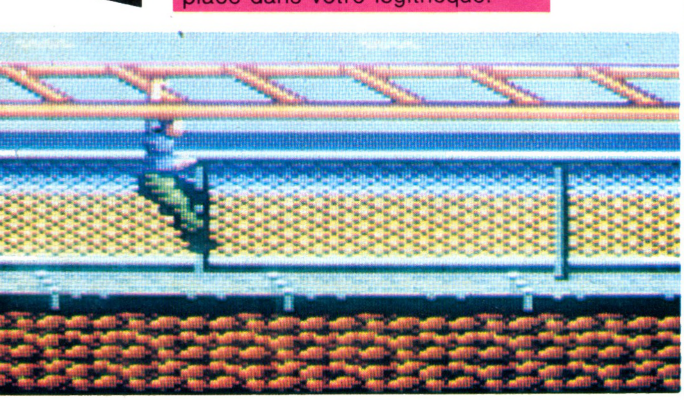
Venu d'Allemagne, cet éditeur propose une compilation de choc avec la *Panthère Rose*, *Western Games*, les agents très spéciaux *Smart & Clever*, *Operation Nemo* et une course à travers les sables sur *Dakar 4x4*.

Poing levé et manette calée
FIST AND THROTTLES
(Elite)

Cinq titres d'un bon niveau, à commencer par *Enduro Racer*, *Buggy Boy*, une course de voitures de plage renversante. Côté arcade, nous trouvons le célèbre *Dragon's Lair*, le télévisuel *Thundercats* et pour finir *Ikari Warrior*, un jeu aux relents militaires.

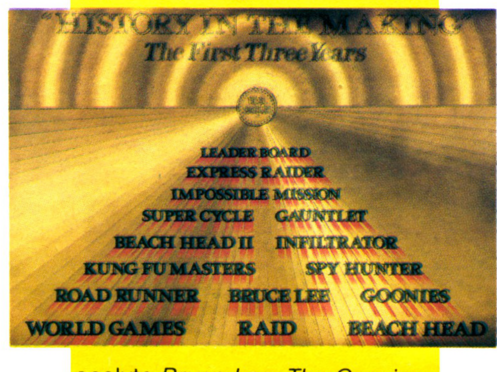
Guerre épée
OCEAN DYNAMITE
(Ocean)

Le sanglant *Platoon*, le violent *Predator* et le vindicatif *Karnov* sont le plat de résistance de ce menu fort alléchant. J'allais oublier *Combat School*. Nous retrouvons aussi les folles voitures Crazy Cars ainsi que l'inquiétant *Salamander*. Vous aurez aussi le privilège de visiter le monde géométrique de *Driller* et de connaître la mitraillette ravageuse de ce pauvre *Gryzor*, perdu entre jungle et souterrains. Une compilation à mettre en bonne place dans votre logithèque.



De tout un peu
HISTORY IN THE MAKING
(US Gold)

Quinze softs mis en boîte, qui dit mieux ? US Gold a raclé ses fonds de tiroir pour concocter cette rétrospective pour le moins éclectique. Si votre cœur balance entre plusieurs genres, voici en vrac de quoi assouvir vos envies : les labyrinthes de *Gauntlet*, *Express Raider*, *Impossible Mission*, *Infiltrator*, *Spyhunter*, *Kung Fu Master* et son



acolyte *Bruce Lee*, *The Goonies*, *World Games*, *Road Runner* et les illustres *Beach Head* (batailles en mer). On reprend son souffle et on continue sportivement avec *Leader Board*, une splendide simulation de golf, *Super Cycle* et *World Games* et, sur un registre différent, un *Raid over Moscow*, à ne pas confondre avec le *Cessna over* de la même capitale. Une compilation qui s'adresse aux boulimiques.

Match à l'ombre
GAME SET AND MATCH 2
(Ocean)

Les amateurs de joystick sportif s'éclateront avec *Match Day 2*, une simulation de football, *Basket Master*, *Championship Sprint* (un tout petit circuit auto), la moto vertigineuse de *Super Hang-On*, adaptation réussie de la borne d'arcade ou encore *Steve Davis Snooker* (un billard anglais remarquable), *Track & Field*, du golf avec *Nick Faldo plays the Open* et le cricket avec *Ian Botham's Test Match*. Tous ne sont pas d'un excellent niveau. Cependant, ils forment un tout très intéressant pour une somme assez modique !



Fabuleux
SUPREME CHALLENGE
(Beau-Jolly)

Cinq titres d'enfer pour cette compilation et deux thèmes : la réflexion et la simulation. *The Sentinel* est un jeu étrange où vous devrez échapper aux regards d'une sentinelle tout en la localisant. Quant à *Tetris*, c'est ce fameux rangement de pentominos soviétiques. Les jeux qui suivent sont du même niveau : *Elite*, entre autres, vous met aux commandes d'un cargo spatial. Le voyage sera mouvementé et les transactions serrées. *Ace II* est un simulateur de vol basé sur un chasseur à réaction, une petite merveille. Je réserve pour la fin le chef d'œuvre qu'est *Starglider*, la référence en matière de simulateur de vol au ras d'une planète lointaine. *Suprême Challenge* est une compilation de très haut vol !

Cross et mutants
OCEAN 5 STARS
(Ocean)

Pour illuminer vos écrans cathodiques en ces longues soirées hivernales, voici cinq stars ludiques. Première étoile : *Enduro Racer*, un grand classique de la simulation de moto-cross. Tou-

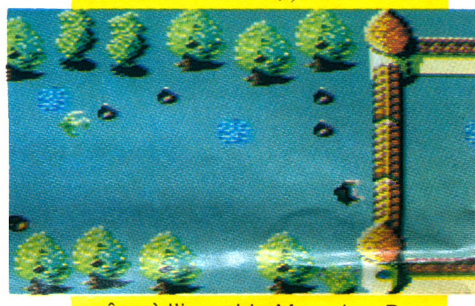




jours dans le domaine des sports mécaniques, *Crazy Cars* et ses grosses bagnoles. Suivent le superbe et bestial *Barbarian* de Palace Software, *Rampage* avec ses monstres velus qui fracassent les buildings et le bondissant *Wizball* à la recherche de bulles de couleurs pour les ramener la lumière dans son terne univers.

Exxos nous exauce
ERE HITS I, II et III
(Ere Informatique)

Le premier volume nous offre une balade en hélicoptère avec *Mission II*, une plongée dans les profondeurs coralliennes de Pacific et une infinité de flippers à créer

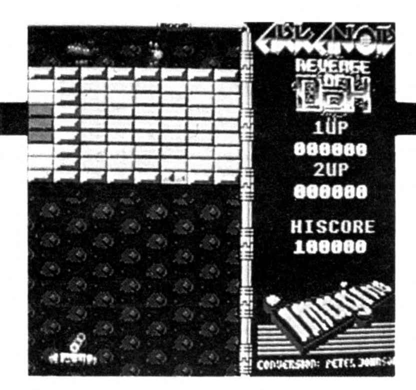


grâce à l'inusable *Macadam Bumper*. La seconde livraison comprend *Crafton & Xunk* (un classique !), *Eden Blues* qui, comme son nom ne l'indique pas, est une prison d'où il faudra sortir, un *Saï Combat* plein de savates et le robotique *Robbot*. Et pour finir, un poker sous *Tensions*, les dédales de *Despotik Design*, le véloce *Stryfe* avec son charmant village envahi par des monstres et *Contamination* (de toute la planète). Bref, pour chaque volume, de la belle et solide ouvrage.

Label et les bests
LES BESTS D'US GOLD
(US Gold)

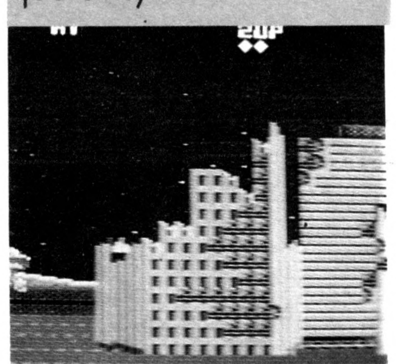


« Une compilation gigantesque ». Hormis la présence de *Gauntlet 2*, les autres logiciels volent assez bas ! Que ce soit *Rolling Thunder* et ses otages à libérer, *California Games* d'Epyx (qui a de quoi rougir devant son auguste frère *Winter Games*) le modeste *720°* (à faire avec un skate-board) ou la mauvaise conversion d'*Out Run*, il n'y a pas de quoi pavoiser.



Riches et célèbres
LE DEFI DE TAITO
(Imagine)

Remuant et labyrinthique
LES GEANTS DE L'ARCADE
(US Gold)



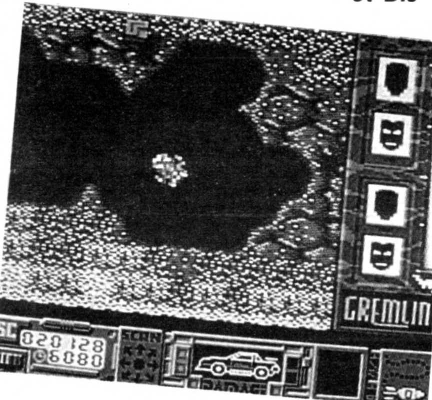
La demi-douzaine de titres navigue entre castagne et labyrinthes. *Gunsmoke* est un western plein de villages indiens et de hors-la-loi. Mais c'est contre les Bozons venus de l'espace que vous devrez vous battre dans *Side Arms*. Dans *Bionic Commando*, vous aurez le bras long (et artificiel), afin de vous défendre. Retour sur terre avec *Street Fighter* à classer dans les rixes de bas-quartier. Au chapitre des labyrinthes, citons *Shackled* (vous devrez de surcroît délivrer des prisonniers) et *Desolator*. Dans ce dernier soft, vous devrez franchir sept niveaux à la force de vos poings et la précision de votre arc.

Arcade en vrac
12 JEUX EXCEPTIONNELS
(Gremlin Graphics)

Au menu figurent *Cybernoïd* et son vaisseau de combat suréquipé ainsi que *Exolon* avec ses centaines d'écrans bourrés d'humanoïdes malfaisants et *Nebulus*. A eux seuls, ils justifient cette compilation qui comprend aussi *Northstar* (un petit bonhomme qui combat les extra-terrestres avec un fléau d'armes), *Hercules* voué à ses lourdes tâches, *Mask* et *Venom Strikes Back* d'après le dessin animé de la télévision ainsi que *Master of the Universe* dans la même veine.

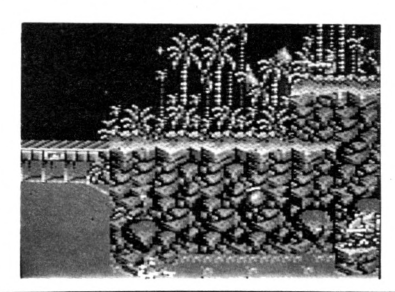
Ajoutons-y, pour faire bonne mesure, le donjon diabolique de *Rana Rama*, le combat international de *Blood Brothers* et de *Marauder* (sur le thème toujours apprécié de la voiture flingueuse). Un jeu se démarque des autres : *Deflektor* qui fait largement appel aux neurones du joueur puisqu'il s'agit d'orienter un rayon laser vers une cible en se servant des règles élémentaires d'optique.

Christian Roux et B.J



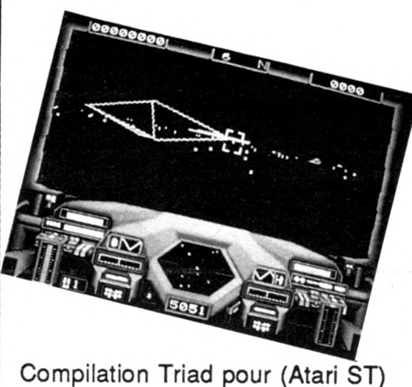
PC HIT N°2
(Ocean)

Pas terrible, me direz-vous à propos de cette compilation, mais sur PC elles sont suffisamment rares pour être signalées.

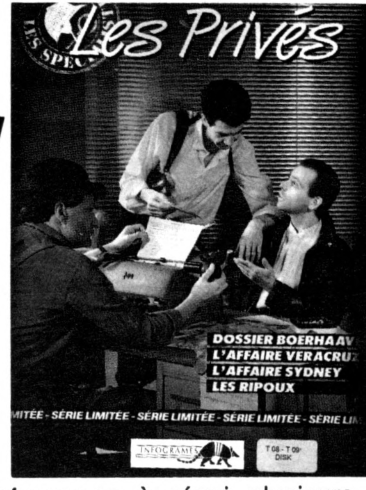




Méga Pack (Amiga) édité par Tyne Soft. La compilation comprend: Winter Olympiad 88, Mouse Trap, Plutos, Suicide Mission, Second Out et Frost Byte.



Compilation Triad pour (Atari ST) comprenant trois jeux : Barbarian, Starglider, Defender of the Crown.



Infogrames à réuni plusieurs logiciels d'aventure policière sous le label "Les Privés": Dossier Boerhave, l'Affaire Sydney, l'Affaire Vera Cruz et les Ripoux

HIT

HIT PARADE DES LECTEURS

1 - GUNSHIP
2 - STREET FIGHTER
3 - OFF SHORE WARRIOR
4 - 944 TURBO CUP
5 - AFTER BURNER
6 - SUPER HANG ON
7 - GALACTIC CONQUEROR
8 - DALEY THOMSON O.C.
9 - NINJA II
10 - NETHER WORLD

AMSTRAD CPC

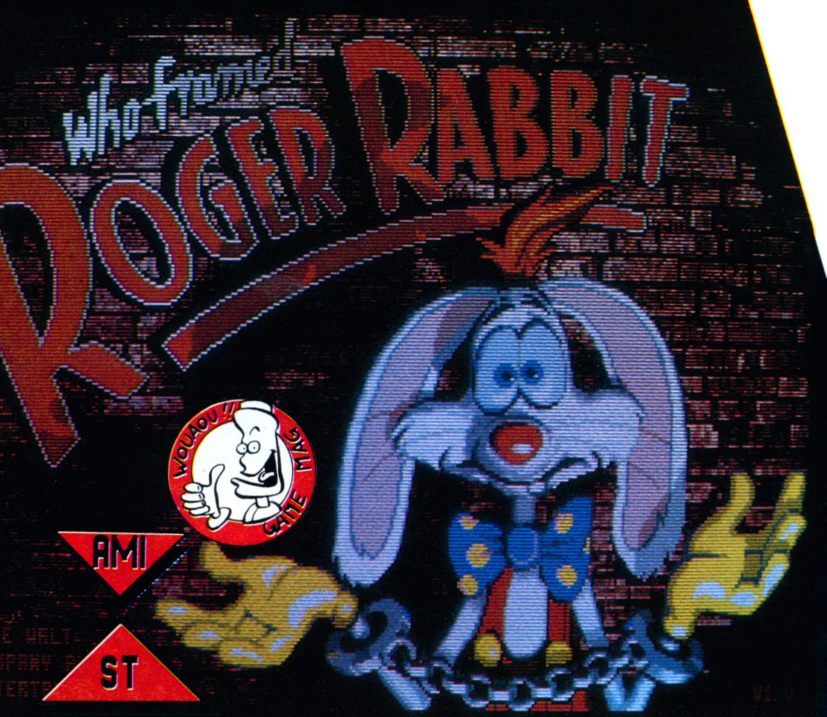
Innelec	Micromania	FNAC	Coconut
As du ciel	Space Ace	Street Fighter	944 Turbo Cup
Trésors US GOLD	Daley Thomson O.C.	Gunship	Ninja II
Gold Silver Bronze	Road Blasters	Grand Prix	Gunship
Défi de Taïto	Off Shore Warrior	1943	Games Winter Ed.
Gunship	Cybernoid	Captain Blood	As du Ciel
Play It Again	The Vindicator	Fire And Forget	System Of Trotem
Games Winter Ed.	Fire And Forget	Ninja II	Tite Up
	Games Winter Ed.	944 Turbo Cup	Rastan Saga

ATARI ST

Innelec	Micromania	FNAC	Coconut
Veteran	1943	Dungeon Master	Starglider II
Gunship	Eliminator	After Burner	Lombar Rally
Mafdet	Nebulus	Starglider II	Super Hang On
Luxor	Super Hang On	Super Hang On	Daley Thomson O.C
Out Run	Daley Thomson O.C	944 Turbo Cup	Pacmania
Off Shore Warrior	Starglider II	Puffy's Saga	After Burner
Star Ray	Street Fighter	Space Raider	944 Turbo Cup
1943	Bionic Commando	Gauntlet I, II	Powerdrome
Truck	Nether World	Truck	Nether World

INNELEC

C64-C128	AMIGA	THOMSON	MSX
Gary Lineker S.S	Galactic Conqueror	Classiques 4	Crazy Cars
Red Storm Rising	Starglider	Renegade	Nemesis II
Gold Silver Bronze	Star Goose	Pack N°2	Games Winter Ed.
Morpheus	Golden Path	Classiques 3	World Games
Neither World	Street Fighter	F15 Strike Eagle	Jackle et Wide
Thyphoon	Street Sport Basket.	Green Beret	Nightmare
Com.Supreme Ch.	Off Shore Warrior	Arkanoid	Nemesis I
	Albedo	Space Racer	Hyperrally



BUENA VISTA SOFTWARE / COKTEL VISION - ARCADE



Vous en connaissez beaucoup, vous, des lapins qui parlent ? Nous, oui ! Il y avait Bugs Bunny, voici maintenant son cousin, Roger Rabbit. Interviewé pour la sortie de son film.

Quoi ! Déjà le jeu. Pas possible ? Eh bien si, c'est possible ! Les programmeurs de Buena Vista ont fait fort. Adapter ce jeu aussi rapidement est impressionnant (le film est sorti aux States depuis au moins six mois). Les Frenchies de Coktel Vision distribuent ce soft en France en attendant leur adaptation du *Livre de la Jungle* de Walt Disney. Roger Rabbit en personne va tester le jeu pour *Game*. Attention ! Voilà la star, voilà l'unique, le merveilleux, le magnifique Roger Rabbit.

« Merci, merci beaucoup ! C'est trop. Bonjour, chers gamemagistes, salut Captain. Vous avez de la chance d'avoir un testeur qui a réussi à me convaincre de venir passer l'hiver à Paris. Les Françaises peuvent-elles être aussi pulpeuses que Jessica ?



Roger is speeking

J'adore les jeux vidéos concernant les Toons. Si vous avez lu l'article sur mon film, Captain a expliqué que tout le monde était à la recherche du testament de Macme. Tout le monde, c'est-à-dire Eddie Valiante, le juge Demort, les fouines et moi. Les concepteurs du jeu ont suivi le scénario du film et j'en suis bien content.

Le jeu commence par l'explication des faits par Baby Herman (qu'est-ce qu'il est microgénique !). Tout de suite après, on me retrouve dans les rues d'Hollywood en direction du cabaret réservé aux humains, à bord de Max (c'est bien ça Yves ?) le taxi. Je dois éviter les flaques de trempette (l'horrible mixture seule capable de faire fondre les Toons) que les fouines laissent sur la chaussée, en sautant par- dessus.

Arrivé au cabaret, mon but est de ramasser tous les objets qui ressemblent à des feuilles et que les serveurs-toons placent sur les tables. Je dois absolument éviter le gorille qui, s'il me chope, me balance dans les poubelles. De plus, de temps à autres, les serveurs placent des verres d'alcool. Et vous savez quel effet a l'alcool sur moi. Je brûle jusqu'au toit, je bous et je m'écroule. Une fois tous les papiers ramassés, je prends le volant et me dirige vers ... Désolé, mais Captain me fait signe d'arrêter car il dit qu'il faut vous laisser la joie de découvrir ce soft. OK. Je suis très content des graphistes et animateurs de Buena Vista Software. Ils m'ont très bien réussi graphiquement tout comme mes confrères, les Toons. Quoique je sois un Candide en la matière. La musique très jazzy est superbe. Les animations des personnages sont géniales. Bref, la réalisation est soignée mais l'intérêt du jeu est moindre. Il faut avouer que je préfère les jeux de dégomme totale style *Operation Wolf* ou *Robocop*. En résumé, le jeu est réussi et je vous le conseille si vous avez aimé mon film. Je laisse la parole à un spécialiste, Captain Rom ! Au revoir, à bientôt. »

Captain is gone

Rebonjour. D'accord avec Roger pour la réalisation très soignée rappelant un peu les productions de Cinemaware. Les graphismes et animations sont particulièrement réussis.

Le jeu dans sa conception n'est pas sans rappeler *Badcat* de Go !. Une succession de petits jeux d'arcade bien foutus. Le jeu est, il est vrai, un peu répétitif, mais comme il est directement inspiré de Walt Disney il ne peut être que bon et drôle !.

Roger Rabbit/Captain Rom



WHO FRAMED ROGER RABBIT ?

Réalisation : Robert Zemeckis
Production : Steven Spielberg
Animations-dessins : Richard Williams

C'est un véritable défi qu'ont lancé Robert Zemeckis et Steven Spielberg, faire un film mêlant personnages réels et personnages animés. Pourtant ce procédé n'a rien d'innovateur. Walt Disney, par exemple, l'a utilisé dans Mary Poppins ou encore dans Los Tres Caballeros.



La grande différence entre *Roger Rabbit* et ses prédécesseurs réside dans la tridimension des personnages animés. En effet, la société américaine Industrial Light and Magic (I.L.M.) s'est occupée du traitement d'images des parties dessinées. I.L.M. rajoutait des détails, les effets spéciaux (les reflets des paillettes de la robe de Jessica) et concentrait les diverses techniques dans un seul plan.

De plus, les animateurs de Richard Williams ont rendu les ombres. L'effet de tous ces traitements (par ordinateur, est-il nécessaire de le préciser ?) est une réussite. Roger et ses confrères toons sont aussi palpables, sinon plus, que les humains.

Autre réussite : le jeu des acteurs. Bob Hoskins, peu connu en France, fait une magnifique composition dans le rôle d'Eddie Valiante. Christopher Lloyd, dans le rôle du juge Demort, est un super méchant sublime de cruauté. Pour finir, les figurants sont prestigieux (Mickey, Donald, Duffy, Dingo, Betty Boop ...). En résumé, un très beau film de divertissement pour les petits mais aussi pour les plus grands.

Histoire complètement toons

L'action se passe dans le Los Angeles des années 50. Eddie Valiante (Bob Hoskins) roule péniblement sa bosse en exerçant le métier de détective privé. Il a des dettes à ne plus savoir qu'en faire. Un jour, le directeur des studios où travaille Roger Rabbit le convoque et lui propose un boulot, faire des photos compromettantes de Jessica, la femme de Roger Rabbit car Roger et déconcentré et n'arrête pas de penser à sa femme.Il lui faut donc quelque chose pour « l'exciter », pour qu'il travaille.

En apprenant (grâce à Valiante) que sa femme le trompe (picoti, picota) avec Macme, le propriétaire de Toonsville, Roger est complètement abattu et disparaît dans la nature. Un matin, on retrouve Macme mort, écrasé par un coffre fort.

Bien sûr, tous les regards se tournent vers Roger Rabbit, le « témoin n°1 ». Il est obligé de se cacher et demande l'aide de Valiante. Le juge Demort et ses acolytes, les fouines, le recherchent pour l'exécuter. Le juge Demort a découvert l'unique moyen de se débarrasser des Toons, la trempette. Mais, tout n'est pas aussi simple. Certains humains en sont- ils vraiment. Quels sont les enjeux ? lorsque que Valiante découvre que Macme a laissé son testament léguant Toonsville à ses habitants, les Toons. Tout le monde est à la recherche de ce testament et ... je ne vous raconterai pas la suite. Vous n'avez d'autre choix que d'aller voir ce film tant il est FA-BU-LEUX !

Captain Rom





Mini-flipper. Vous ne savez pas comment vous débarrasser de votre petit-frère qui veut vous piquer votre micro ? Faites-le jouer sur l'Astro Shooter de Tony (750F).

Radio-Robot: ce robot articulé bouge tout seul et reçoit le Top 50 (650F).

Allo, Mickey? Le combiné est dans le sac à dos de la souris (780F).

Racing Turbo. Quand le cadet aura cassé le flipper, passez lui ce volant entre les mains à la place d'Out Run ou de Crazy Cars (350F).

Photo B. Martinez. Excalibur, Galerie Point Show, 66 Champs-Elysées, Paris VIII. Tél: (1) 42 89 25 66.

GREMLIN DEMENAGE

Les nouvelles coordonnées, Gremlin, 32 Ludgate Hill, Birmingham B3 1EH (Grande-Bretagne) Tél.: 021 236 9146.

EXPERTS DE MANCHE

D'outre-Manche, en fait, puisqu'il s'agit du pilote d'essai de General Dynamics, le Dassault britannique, qui assiste en tant que conseiller les programmeurs de Digital Integration sur le futur simulateur « **F16 Combat Pilot** ». Le genre de logiciel qui ne plaisante pas, avec contrôle des conditions atmosphériques, briefing en salle d'équipage, simulation de pannes en vol, etc, etc. Le manuel risque d'être copieux. Il a même été fait appel à Bill Gunston, écrivain spécialisé dans l'aviation, pour en écrire l'essentiel ! Opération d'envergure donc, qui devrait aboutir très bientôt à des versions Atari ST, IBM, Commodore 64, Amiga, Amstrad (y compris le PCW !), et Spectrum. La totale !

FOOT FOU SUR AMIGA



On a failli attendre. Microdeals a enfin adapté son *International* Soccer sur Amiga ! Avec un graphisme et des animations d'enfer, bien sûr, mais aussi une option étonnante. Vous savez que l'on peut utiliser un adaptateur pour quatre joueurs sur Amiga. Alors, pourquoi ne pas jouer à trois contre l'équipe de l'ordinateur, ou à deux contre deux. Spectaculaire...



VIVE NOUS !

Dans la série Les Français sont les plus forts et vont conquérir le monde, voici que nous apprenons qu'Ubi Soft vient de conclure un accord exclusif avec Electronic Arts qui distribuera ses logiciels en Grande-Bretagne, avec entre autres *Iron Lord, Puffy's Saga...* Bonne chance.

LA DERNIERE TENTATION D'INFOGRAMES

Infogrames, l'un des grands noms français du logiciel de jeu, se diversifie et vise le marché de la vidéocassette. Premier titre publié : **la Bible**, le plus grand best-seller de tous les temps, déjà traduit en 1502 langues! La version vidéo (VHS seulement) est l'adaptation en français d'un dessin animé signé Hanna-Barbera, le père éternel de Tom et Jerry et producteur, entre autres, des Schtroumpfs. La Bible a été découpée en sept épisodes de vingt-six minutes, vendus chacun 149 F TTC.

Une adaptation de la Bible sous forme de logiciel avait déjà été étudiée par Infogrames. Le projet est actuellement suspendu en attendant l'heureux avènement du compact-disk interactif, un méga-support qui autorisera une foule de variantes pour le scénario ainsi que des animations et des décors somptueux.

EPYX-INFOGRAMES LA FUSION

Le 10 novembre 1988, Infogrames a annoncé sa fusion avec Epyx, le géant américain du soft. Le but de l'opération, prendre 10 % du marché mondial du loisir basé sur les hautes technologies. Un pari audacieux que le duo Infogrames/Epyx pourrait bien gagner ! A l'horizon 1991, Infogrames-Epyx espère bien atteindre le milliard de francs de chiffre d'affaires. Des technologies d'avant-garde seront développées, notamment le CD-Rom et la vidéo interactive.

Cette fusion est assurément une bonne nouvelle. La mise en commun du savoir-faire de deux cents créateurs permettra d'élaborer jeux très sophistiqués (style *Captain Blood* ou *Purple Saturn Day*) et la diffusion très vaste génèrera des profits dont une bonne partie sera réinvestie dans la création. Les ordinateurs 16 bits seront les grands gagnants de cette course à la technologie. Les machines 8 bits ne seront certes pas oubliées — on ne néglige pas un parc qui représente 40 % des machines familiales en France —, mais elles seront servies après les autres. Les jeux pour CPC ne seront d'ailleurs que des adaptations et non des créations originales... Tant pis !

MICROMAG

Le numéro 2 de *Micromag*, un fanzine sur disquette, vient de paraître. Plusieurs rubriques se partagent la galette magnétique, dont une de trucs & astuces *(Captain Blood)*, un test de matériel (joystick), des news, quelques petites annonces et même un cours de Basic très succinct. Un petit jeu d'aventure clôt le menu. Chaque disquette est vendue 50 F.
Stéphane Carré - 12, rue de Colmar 59290 Wasquehal.

DES GREENS POUR LEADERBOARD

Le volume 1 de Leaderboard/Famous Courses of The World vient de paraître. Chacun de ces volumes permettra d'ajouter des greens (18 trous) à la simulation de golf créée par Access. La première livraison comprend les vertes étendues de Glenmoor, le terrain entouré de pins et de cyprès de Pebble Beach (Californie), Colonial Country Club (Texas) et Muirfield, fief de l'honorable Company of Edinburgh Golfers.

LES DISQUES COMPACTS EN FRANCE !

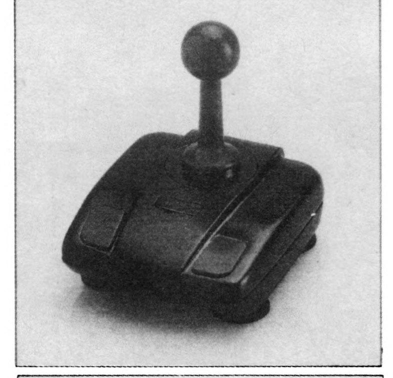
Et c'est pour très bientôt ! Evidemment, pas de musique, sinon nous ne vous en parlerions pas, mais des jeux, et même beaucoup, et même iné-

dits pour certains ! Comment ça se présente ? Comme n'importe quel compact-disc, que vous pouvez lire dans n'importe quel lecteur de compact-disc, et relier par presque n'importe quel cordon magnéto à votre Commodore 64 ou à votre MSX ! Simple, et sans doute graphiquement fabuleux. C'est le patron de Premium Software et d'Aackosoft, Paul Van Aacken, qui a lancé le développement de cette terrible nouveauté, que nous pourrons déguster fin décembre... Enfin ! Les Japonais ont des compact-discs jeux depuis près d'un an...

MANETTES DE COMPETITION

Trois nouveaux joysticks des anglais **Konix** (créateurs du fameux « speedking »), distribués en France par Innelec. Dans l'ordre d'apparition devant l'écran de votre moniteur :

- le **Navigator,** un joystick au look futuriste, ergonomique, avec bouton de tir à l'avant sous l'index, et poignée courte au sommet, sans boule au bout. C'est comme si vous le voyiez, hein ? Micro-switches et tout, le modèle de luxe, qui tournera autour de 170 F.
- Plus banal, le **Megablaster,** modèle trapu à ventouses, en plastique (oui, le Navigator était en acier indéformable !), avec deux boutons de tir sur le socle. Un joystick assez routinier, sans micro-switches, mais pas cher : 70 F environ.
- Enfin, le **Predator,** même construction générale, mais poignée moulée pour que les doigts s'y encastrent, bouton de tir principal au sommet, plus deux autres boutons sur le socle, et micro-switches pour la précision. Bref, le modèle intermédiaire, dont on vous fera cadeau pour la somme de 140 F en général.







A noter que ces trois joysticks couvrent tous les standards, avec ou sans « autofire ».

BIDOUILLE'S CLUB

Coincé dans un jeu ? **Bidouillage Club** saura sûrement vous dépanner. Ceux qui sont arrivés au bout de leurs peines pourront en faire profiter les autres membres et recevoir en échange une aide gratuite. Si vous n'avez rien à proposer, chaque bidouille vous coûtera un timbre à 2,20 F. Cent cinquante jeux sur Amstrad ont déjà livré leurs secrets et ce n'est qu'un début.

Bidouillage Club - 2, rue de Bruxelles 67000 Strasbourg.

LE RETOUR DE WILLIAMS

Cette nouvelle s'adresse avant tout aux grands amateurs de jeux d'arcade en salle ou café : Williams est de retour ! Williams, qui s'était retiré des arcades (problèmes financiers et stratégiques) après des hits de la taille de *Defender*, *Stargate*, ou *Robotron*, revient en force, avec, raconte-t-on, un nouveau système unique, d'une puissance inégalée, qui laissera Sega ou Konami à genoux !

PARANOS ET VERTICAUX, NOUVEAUX JEUX RIGOLOS



Waaaouuhh, incroyable, le premier flipper vertical s'appelle *Banzaï Run*. Il dispose bien sûr d'un plateau de jeu horizontal, mais aussi d'un plateau de jeu vertical situé à l'emplacement de la *Backglass* (la vitre où il y a le dessin et les compteurs normalement). Sur le thème du moto-cross, ce flipper est carrément hallucinant ; il suffit d'envoyer la balle dans un couloir spécial, là, un aimant la monte en haut de la backglass, ensuite tu disposes de deux flippers pour essayer de la retenir le plus longtemps possible en hauteur. Ceci dit, il est très difficile de jouer plus de quinze secondes verticalement, mais c'est aussi très rigolo. La photo a été prise à New-York, au moment où vous lirez ces lignes, la France sera inondée de *Banzaï Run*.

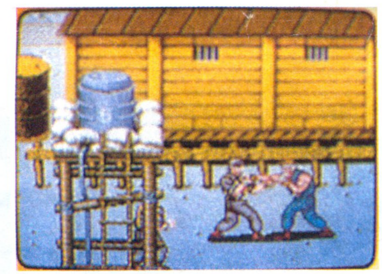
Des flippers, toujours des flippers, pour vous signaler l'arrivée des deux petits derniers de Williams : *Taxi* et *Torpedo*. Dans la digne lignée de *High Speed*, et *Cyclone*, ces deux flippers sont très rapides et possèdent un plateau de jeu réellement intéressant. Dans les deux cas, la backglass est superbe.

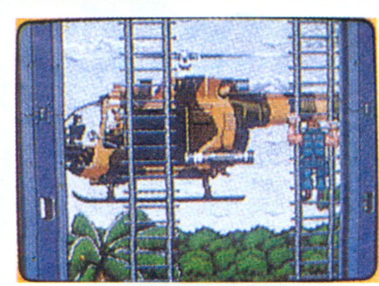
Gotlieb réplique aussi sec avec *Excalibur*. Le jeu est classique, mais Gotlieb renoue avec une tradition qu'il avait abandonnée depuis fort longtemps, des temps de jeu très longs ! Ce qui fait d'*Excalibur* un flipper agréable recommandé aux débutants.

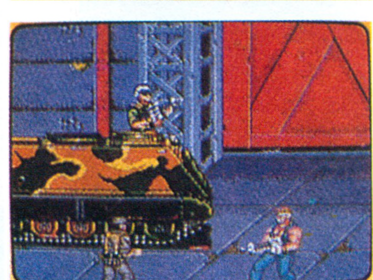


Ce mois-ci, les fabricants de jeux vidéos se sont calmés : pas de cabine pivotante, qui tourne ou rebondit.. Mais quelques nouveautés en *upright* (qui se joue debout) à ne pas négliger.

P.O.W. signifie *Prisonners of War*. *P.O.W.* est une nouvelle mouture de *Double Dragon*. Vous essayez cette fois de vous échapper d'un camp de prisonniers. Après avoir fait sauter la porte de la cellule, il faudra que tu affrontes plein de militaires hargneux. Coup de pied, de poing, et sauts sont désormais classiques, mais *P.O.W.* offre une option supplémentaire très sympa ; tu peux récupérer la mitraillette de l'ennemi et l'utiliser, génial ! Autre détail rigolo, les parachutistes descendent d'hélicoptères. Un petit truc au passage, tu peux donner un coup de pied en sautant : appuie sur saut et immédiatement après sur coup de pied, c'est dévastateur. Autre petit truc, il faut toujours jouer à





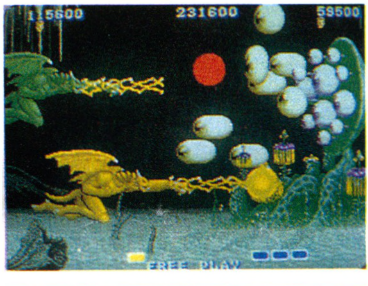


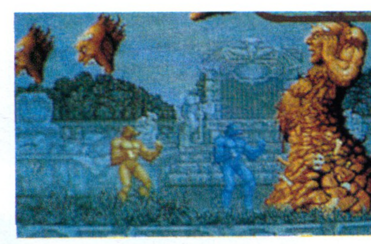
deux. Après *Opération Wolf*, *P.O.W.* annonce un renouveau des jeux de guerre dont le prochain rejeton s'appelle *Super Contras*. Parano au maximum.

Twin Eagle ! Ach la guerre, grosse malheur ! Deux hélicoptères en vue aérienne détruisent tout ce qu'ils trouvent sur leur passage · militaires, fermes, tanks... Au fur et à mesure du jeu, leur armement se perfectionne. Tato a bien fait les choses en offrant un bouton fabuleux : le raid aérien. Tu appuies sur le bouton à gauche du bouton de tir et deux jets viennent raser tout ce qui est encore devant toi. Très utile en cas de coup dur. La partie devient géante lorsque les hélicoptères luttent contre des jets. Le scrolling au sol est foudroyant de vitesse. Là aussi, une règle primordiale, jouer à deux.

Altered Beast. Sega continue le tir. Tu es de profil, tu dois sauver une jeune fille des griffes de l'infâme







Master Boss. Tout l'attrait du jeu est contenu dans les *spirits balls*, ces balles à attraper et qui te transforment en monstre avec des super pouvoirs. A ne pas manquer.

Playchoice-10. Nintendo nous propose là plus une nouvelle façon de jouer qu'un nouveau jeu. En effet, cet upright contient dix jeux. On les sélectionne ainsi que le temps sur l'écran du haut, et le jeu se déroule sur l'écran du bas. Oui, si vous avez bien lu, vous avez dû sursauter : on ne paye pas pour une partie, ou trois vies, ou un parcours à effectuer en un temps minimum. Le temps est déterminé, que l'on soit bon ou mauvais ! Actuellement, le *Playchoice* offre des jeux comme *Double Dragon, Rygar, 1942*, mais aussi des classiques tels que *Super Mario Bross* ou *Tennis*, ou encore des inédits comme *Golf*. Les jeux changent régulièrement.

Une petite déception, le graphisme de *Double Dragon* (par exemple), n'est pas celui de la version originale mais se rapproche plutôt de la console de jeu Nintendo. En tout cas, une nouvelle façon de jour bien agréable pour les débutants qui pourront sauver une partie de leurs économies. Mais le meilleur est pour la fin : on peut changer de jeu à tout moment en cours de partie... Pas mal.

Le mois prochain, vous saurez tout sur la nouvelle cabine de Tato, *Chase H.Q.*, une poursuite de voitures fa-bu-leu-se.

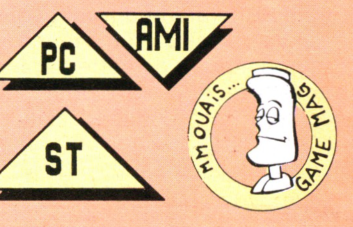
Colonel Westworld



Grand merci à TGT (l'importateur français) et à une salle de jeu très sympa et pleine de nouveautés au 88, bd Barbès.

EMMANUE

COKTEL VISION AVENTURE





Lovée dans son fauteuil de rotin, Emmanuelle a croisé plus d'une fois le regard des passants. A l'affiche sur les Champs-Elysées durant près de dix ans, *Emmanuelle I* est devenue le symbole planétaire de l'érotisme cinématographique. Le logiciel suivra-t-il les glorieuses traces de son aînée ?

« Attachez vos ceintures ! Le commandant a le plaisir de vous annoncer l'atterrissage imminent de l'appareil. Nous survolons actuellement la baie de Rio, à votre droite Copacabana, sur la gauche le Pain de Sucre... Il est 9 h 32, heure locale... la température extérieure est de 43°C... L'ensemble de l'équipage vous souhaite un agréable séjour et espère vous revoir prochainement sur cette ligne. »

Sea, sex & sun...

Parmi les passagers, un homme (voire une femme) est à la recherche d'une femme... femme sensuelle, femme fragile, femme sensible, femme femme... Femme débarquée au Brésil plusieurs mois auparavant qui s'attarde sur les plaisirs que lui offre le pays, le climat, les hommes, les femmes... Soleil, luxe, plages, hôtels, filles, carnaval, la magie du Brésil opère dès la descente d'avion. Le moniteur sous haute tension distille des images où affleurent la sensualité, l'humour, l'érotisme et l'aventure, images « soft » sans arrière pensée racoleuse. Les filles vêtues de jupe fendue jusqu'à la hanche ou de simple string sont toutes plus cuivrées, hâlées, bronzées les unes que les autres.

Et le soft ???

Tiens d'ailleurs, voici une superbe jeune fille qui se languit dans le hall de l'hôtel où vous avez atterri. Quoi ! Vous voulez l'aborder, histoire de vous mettre en jambes ? Ok, alors cliquez dessus avec la souris (mais non, ce n'est pas cochon). Miracle, elle parle ! Curieusement, tout de même.

LLE

Transcendé par les premières apparitions de Sylvia Christel au cinéma, la saga d'Emmanuelle (d'Emmanuelle Arsan) continue. Coktel Vision vous invite à partir à la découverte, souris et joystick en main, lumières tamisées et moniteur sous haute tension.



Toutes les créatures du logiciel ne savent vous proposer que des choix à triple réponse... De plus, elles attendent de vous que vous ne vous trompiez jamais, même si la « conversation » s'éternise, ou *alors chiao chiao* !

Objet obscur du désir

Où il faut appliquer les trois règles de base de l'érotisme selon Sainte-Emmanuelle :
— nombre impair de partenaires (un ne suffit pas !),
— ne pas connaître le visage de sa partenaire,
— multiplier les rapports avec une même partenaire.
Pour mener à bien votre mission, il vous faut, un jour ou l'autre, honorer ces trois lois (une statuette suggestive placée dans un coin de l'écran) vaut d'ailleurs au joueur quelques écrans plutôt torrides que notre extrême pruderie nous interdit de décrire...
Précisons encore que toutes les femmes sur l'écran sont abordables, et séductibles si vous en avez les moyens (physiques ou intellectuels). Il est aussi de votre intérêt de rôder dans les couloirs de l'hôtel, sans hésiter à ouvrir la porte des chambres : ce n'est pas pour rien que le symbole de Rio est le Pain de Sucre (nous n'en dirons pas plus, la photo est assez suggestive !).

Mouvement perpetuel !

Pourtant, le joueur ne doit pas s'éterniser à Rio, d'autres femmes, d'autres lieux, d'autres expériences l'attendent. Il a la possibilité d'effectuer des balades en avion à travers le Brésil, de Salvador de Bahia à Manaüs et ailleurs. Il peut également emprunter le taxi ou l'hélicoptère.
Hélicoptère pour transport amoureux en tout genre, les vrombissements des turbines auraient-ils des pouvoirs ... Hélas pour lui, pour vous, afin d'assouvir ces passions, l'argent est bien souvent utile. Celui-ci est symbolisé à l'écran par une bourse. Non non, même les esprits grivois ne pourront en voir deux à moins d'être bourrés. Une seule bourse, c'est bien peu pour effectuer les recherches qui permettraient de trouver Emmanuelle... Où trouver le complément financier indispensable ? Le casino : seule solution, à la hauteur de votre standing.



Impair et passe

L'épreuve du casino est une étape nécessaire pour pouvoir acheter divers renseignements et quelques objets dont nous ignorons encore l'utilisation sexuelle : tambourin, jumelles, toucan... Plus nettes : des potions remontantes du plus bel effet ! Vous pouvez mesurer aussi votre énergie, pas seulement sexuelle, grâce à des icônes en forme de coupes de Champagne. Malheureusement, vos prouesses érotiques et financières énervent les malfrats du coin, et ce ne sont pas des tendres...

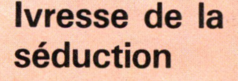
Coups bas !

La bagarre se déroule toujours sur la plage. Amusant la première fois, mais lassant les suivantes. Mieux vaut laisser faire l'ordinateur qui, si vous n'intervenez pas, se chargera du combat en fonction de votre potentiel d'énergie. Sinon, vous utilisez un joystick, et le maniement n'est pas désagréable... Attention aux coups bas et shorts qui descendent au bas des chevilles !

Ivresse de la séduction

Auprès de la statuette et de la bourse, on distingue un verre de champagne duquel sautent des bulles, c'est un indicateur de votre pouvoir de séduction. Si la jeune femme avec laquelle vous bavardez commence à être séduite, le niveau, inversement quand c'est le bide total.
Précisons que toutes les actions se font à la souris : bravo ! Pour revenir à son hôtel, il suffit par exemple de cliquer sur un bâtiment moderne dans la vue générale de Rio, c'est rapide et parfait. Moralité, on est bien loin des vieux jeux d'aventure textuels mais tout aussi loin d'un jeu sexuel. D'ailleurs, l'interpréteur syntaxique d'*Emmanuelle* aurait eu besoin d'un vocabulaire plus complet intégrant les diverses onomatopées inhérantes aux choses du sexe. Vous voyez le genre ! Non ? Ok, on vous fera un dessin. Le soft ? Rien à redire ou tout à dire, facilité d'emploi, très beaux écrans. Un bijou.





Il y avait plusieurs mois que nous attendions ce logiciel de Coktel Vision. Pensez donc la célèbre Emmanuelle portée au petit écran de vos nuits blanches.

Et puis la voilà enfin arrivée. Belle superbe, pleine d'humour, dure à atteindre... bref nous avons été enchanté, même si l'aventure proposée n'est pas si héroïque que le titre en a l'air !



ST

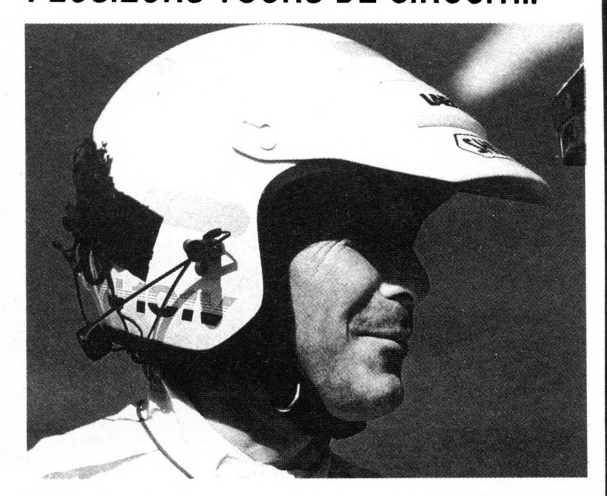
■ **Pour**
- aventure
- humour
- sexe

■ **Contre**
- tout contre ...

AGE 10 ANS
DUREE 2 mois
NOTE 15/20

CONCOURS 944 TURBO CUP

GAGNEZ LA COMBINAISON ET LE CASQUE DE RENE METGE, ET MONTEZ A SES COTES POUR PLUSIEURS TOURS DE CIRCUIT...



Voici la deuxième et dernière partie du concours organisé conjointement par Game Mag et Loriciels. Expérons que nos questions ne soient pas trop difficiles !

QUESTION

1 - A quelle place René Metge a-t-il fini le championnat Turbo Cup ?
a : premier, b : troisième, c : cinquième

2 - Les gants des pilotes de course s'usent en :
a : 1 course, b : 2 courses, c : 3 courses

3 - Quel est l'un des sponsors de la Turbo Cup ?
a : Bonne Maman, b: Andros, C : Nestlé

4 - Au Paris-Dakar, René Metge a été :
a : chef-mécanicien, b : secouriste, c : directeur de course

5 - Quel est le circuit ne figurant pas dans le jeu *944 Turbo Cup ?*
a : Le Castelet, b : Montlery, c : Prenois

6 - Quel est l'emblème de Loriciels ?
a : un tatou, b : un chat, c : un loup.

LOTS

1er - Le casque et la combinaison de course de René Metge, ainsi qu'une journée sur un circuit à l'occasion de laquelle vous monterez à ses cotés dans une voiture de compétition.
2e - Une journée sur un circuit à l'occasion de laquelle vous monterez aux cotés de René Metge dans une voiture de compétition.
3e au 10e - Un Executive joystick (Loriciels) ,
11e au 20e - Un jeu et un tee-shirt Loriciels,
21e au 30e - Un tee-shirt Loriciels.
(Logiciels à choisir dans le catalogue Loriciels).

REGLEMENT

1 - Vous avez jusqu'au 15 janvier 1989 (le cachet de la poste faisant foi), pour nous envoyer votre coupon-réponse (ci-dessous) **sur carte postale uniquement** à l'adresse suivante: Game Mag, Concours 944 Turbo Cup/ Loriciels, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
2 - Les gagnants ex-aequo seront tirés au sort par Laser Presse.

Rassurez-vous tous ! Nous ne vous laissons pas tomber et même, nous continuons à penser à vous ! Ainsi, tous les résultats des concours en cours (coucou !) paraîtront dans Am-Mag n° 44. Qu'on se le dise!

CONCOURS GAME/LORICIELS
944 TURBO CUP 2

Coupon-réponse à retourner à l'adresse suivante: Game Mag, Concours 944 Turbo Cup/Loriciels, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

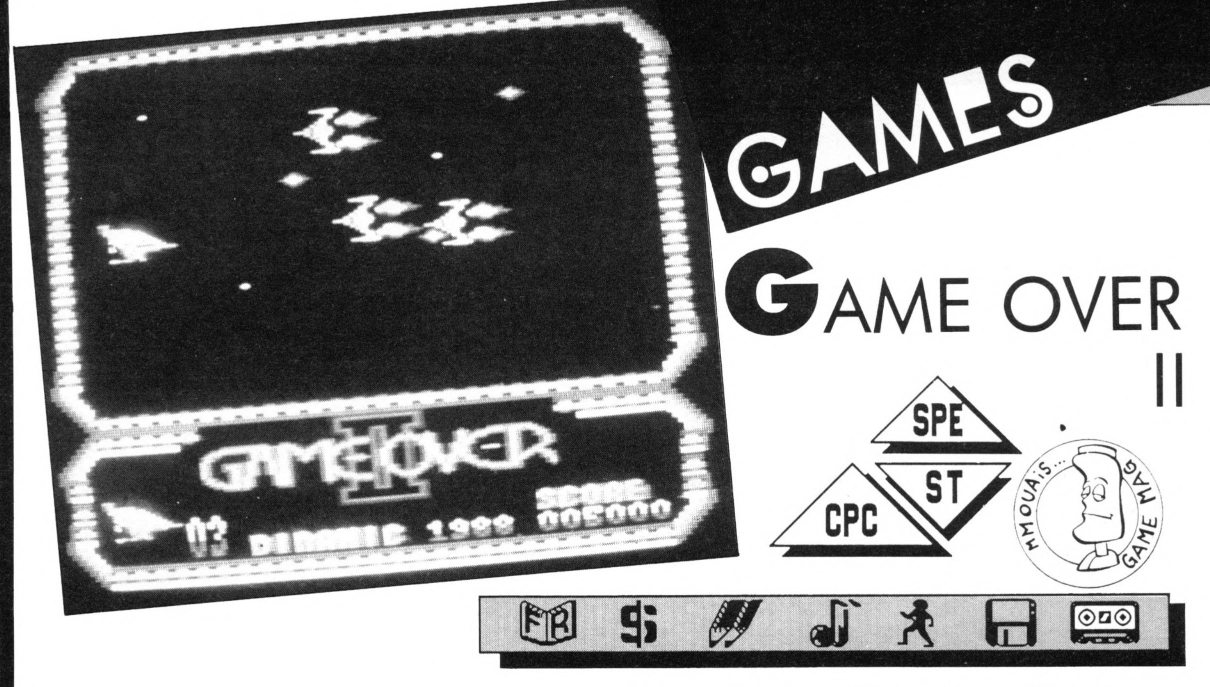
Cochez la case corresondante à votre choix:

1: a☐ b☐ c☐ 4: a☐ b☐ c☐
2: a☐ b☐ c☐ 5: a☐ b☐ c☐
3: a☐ b☐ c☐ 6: a☐ b☐ c☐

Nom: .... Prénom: ....
Rue: ....
Ville: .... CP: .... Micro: ....
Attention: toutes vos réponses doivent nous parvenir sur carte postale obligatoirement pour être validées.

GAME OVER II

SPE / ST / CPC



DINAMIC - ACTION

Dans le premier volet de cette saga apparue sur les 8 bits il y a environ deux ans, le héros, Akros, lieutenant de la reine Gremla, a voulu défaire le royaume de sa mégalomanie.







GAME OVER II

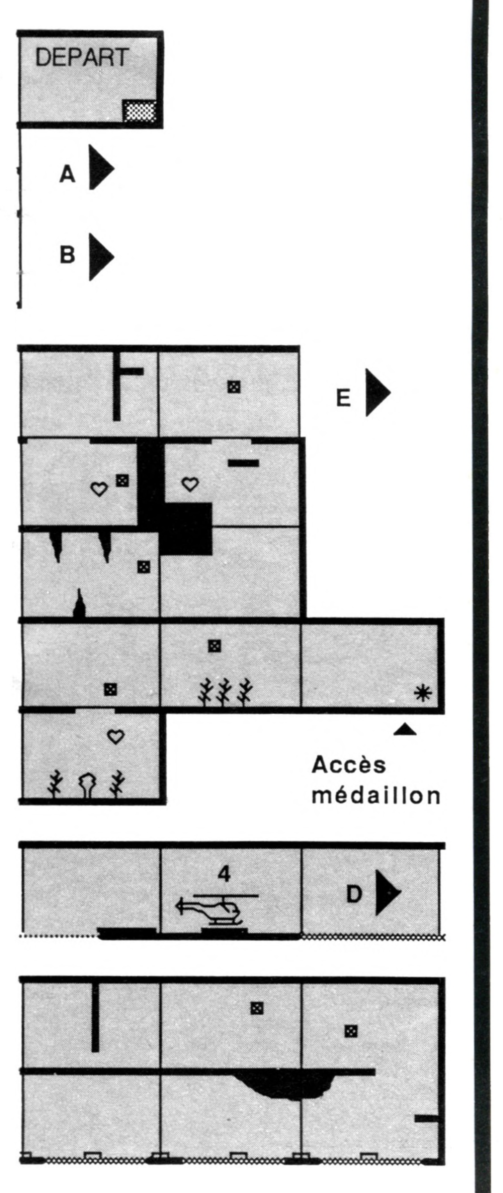
Solution par Captain Rom en personne

Profitez de mon jour de bonté. Ces plans de *Game Over II* sont à 99.99% bons. Cherchez l'erreur ! Il s'agit de la deuxième partie du jeu, la première étant un shoot'em up. Au fait, sur C64, mon code était 25472. Essayez, cela marchera peut-être.
Encore quelques conseils :
— ramassez les trois items : ionic turbo laser, proton loader et access medaillon.
— ramassez un maximum de cœurs.
— méfiez-vous quand vous allez changer de tableau, un monstre peut arriver à l'improviste.
Bon jeu ! Salut ! A la prochaine !
Captain

Ionic turbo laser
Proton loader
EAU
SOL
LAVE
ENERGIE-VIE
GENERATEUR DE MONSTRE
A
B
C
Il faut l'accès médaillon pour ouvrir la grille
C
1, 2, 3 CHUTE DE DALLES
4 PRENDRE HELICOPTERE
5 DESCENDRE DE L'HELICOPTERE
6 DELIVRER LE PRISONNIER
E
D 5
1 2 3

Malheureusement, il fut capturé et enfermé dans un donjon (ce n'est pas toujours les bons qui gagnent). Dans ce deuxième volet, vous êtes le major Locke, ami du prisonnier, et votre but est, évidemment, de le libérer.
Le jeu est composé de deux grandes parties chargées séparément. Lorsque vous avez fini la première partie, composée de trois sections de shoot'em up avec un vaisseau et une section de shoot'em up à la *Rimrunner*, le programme vous donne un code à noter. Vous devez alors éteindre l'ordinateur et relancer le programme, en indiquant la deuxième partie lorsque celui-ci vous le demande, puis le code. Vous vous retrouvez dans la deuxième partie et pouvez alors continuer le jeu.
La deuxième partie du soft est un arcade/aventure classique. Les monstres sont nombreux et variés, tout comme les décors.
Game over II est en fait une compilation de trois jeux : un, style *Nemesis*, un autre à la *Rimrunner* et enfin un *Blood Brothers*. Pour la réalisation, graphismes moyens, sono supportable et animation/scrolling assez fluide. Ce jeu est sans surprise. De plus, il est beaucoup trop facile, le terminer en moins d'une heure est assez frustrant. Le code ne variant pas, on peut tout de suite commencer par la deuxième partie. Alors, si vous avez une heure, deux pour les mauvais....

Captain Rom





HOTSHOT

ADDICTIVE SOFTWARE
ARCADE

Voici le rollerball de la micro, tel ce film de SF. Hotshot est un sport du futur, aussi animé que meurtrier. Vous vous retrouvez dans la peau d'un petit personnage, perdu au milieu d'un immense flipper, dont la balle est une boule de plasma parfaitement mortelle.

Comme un plaisir ne vient jamais seul, vous avez, en prime, un adversaire. Il semble bien qu'en plus, ce monstre soit décidé à vous piquer cette balle, en vous tuant si cela est nécessaire.
On se dispute donc le contrôle de la balle, avec un pistolet qui peut la capturer, alors que son contact vous est fatal. La balle en votre possession, il ne vous reste plus qu'à vous en débarrasser rapidement, en marquant des points. Pour cela, il y a des targets, des bumpers, des trous de capture, voire même votre adversaire.

L'ensemble comporte un certain nombre d'épreuves à franchir, cinq plus quatre pour du bonus de points, à l'issue desquelles vous aurez droit à la couronne de champion. Chaque épreuve est différente des autres, sauf pour les bonus de points, avec un graphisme et un but qui lui est propre. Les seules critiques concernent le son, moyen, et la durée de jeu, elle, bien trop courte. Sinon, voici un jeu très original, bien réalisé, largement au-dessus de ce qui est vendu en général : à acheter absolument !

Cyrion

FUSION

ELECTRONIC ARTS - ARCADE

AMI

Contrairement à ses habitudes, Paul Ygone venait d'engager son vaisseau hors des limites sidérales de la confédération. Un regard étincelant brûlait sous sa longue chevelure éparse trahissant ses pensées qui l'obsédaient depuis vendredi dernier, jour où notre vieux baroudeur de l'espace avait accepté de libérer la galaxie du joug de ces maudits Aliens.

Halte !!! Ne croyez surtout pas que nous allons vous présenter un énième shoot'em up ! Nous nous trouvons aujourd'hui en présence d'un logiciel particulier qui bien que basé sur le principe des sus-nommés jeux d'arcade n'y ressemble que vaguement. Analysons ceci plus en détail. Un shoot'em up se caractérise tout d'abord par une ambiance générale, un décor ou un support sur lequel vont se dérouler les événements.
Bien souvent, ce dernier se définit comme une surface plane qui va se dérouler sous forme de scrollings dans une ou plusieurs directions. Puis les écrans se succèdent sans que le joueur ne puisse intervenir d'une quelconque façon précise. Première constatation, *Fusion* possède un défilement multi-directionnel (comme Xenon) et offre treize aires d'évolution, des couches extra-terrestres, qui correspondent entre elles par des portes.

Un vaste monde divisé en treize zones

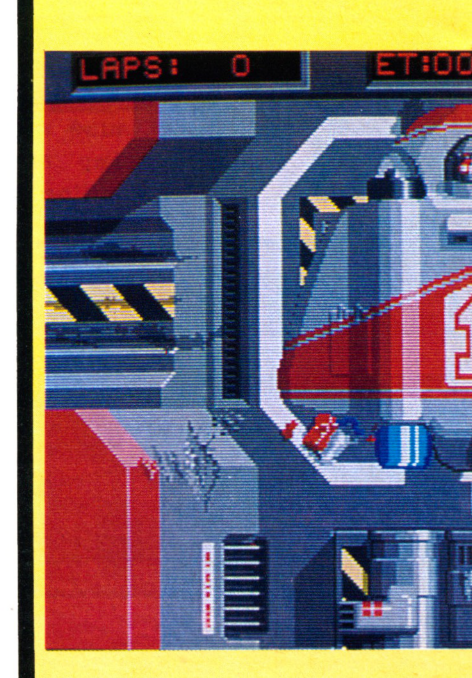
Le deuxième élément constituant un shoot'em up réside dans moyen au travers duquel le joueur va pouvoir exprimer toute sa rage (Note du joystick : Argh !!!). Représenté souvent sous forme de vaisseau, bolide ou encore barbare sanguinaire, il n'en demeure pas moins évolutif (capable de se doter de divers gadgets et accessoires en cours de partie).
Intervient alors la deuxième constatation. Le vaisseau de Paul Ygone, bien que répondant à ces normes, offre un plus : il ne s'agit plus d'un véhicule unique, mais d'une sorte de char et d'un vaisseau transporteur qui s'assemblent et se désassemblent à volonté. Le premier sert à se déplacer dans les galeries profondes ainsi qu'à récupérer des objets au sol, alors que le deuxième avec sa puissance de feu plus élevée, permet de survoler la couche extra-terrestre à grande vitesse et de franchir certains obstacles.

Deux véhicules complémentaires

Lorsque vous décidez d'utiliser votre char, n'oubliez jamais de noter la position de stationnement de votre navette car dès que ce premier s'en éloigne, elle s'auto-camoufle.
Bon, la présente mission est la destruction de ce monde singulier. *Il suffira de ramasser tous les morceaux d'une bombe dissimulés* parmi les treizes strates, de retourner à la couche extra-terrestre du début et de se placer au dessus de la grande représentation de la bombe.
Trop simple !!! Non ! La difficulté, outre les nombreux pièges de l'ennemi, réside dans le fait que pour passer d'un niveau à un autre (en franchisant des barrières magnétiques ou autres obstacles internes au niveau), il faudra actionner un certain nombre d'interrupteurs correspondant aux symboles gravés à proximité de ces portes. Par exemple, pour

POWERDR

ELECTONIC ARTS - SIMULATIO



franchir la barrière aux côtés duquel figure un petit cercle jaune, manœuvrez le bouton Cercle jaune situé au fond de cette étroite galerie.
Aussi, seul le char étant capable d'intervenir en ces lieux, il faudra donc trouver un endroit où poser la navette (des emplacements relativement plats sont prévus à cet effet) et utiliser le véhicule de surface blindé.

Collecte au sol et destruction massive en vol ?

Dernière difficulté, il n'est possible d'activer que deux boutons au même moment. A vous de découvrir les autres surprises que renferme ce logiciel (collecte d'accessoires pour la navette, reconnaître la cache des divers ennemis, sauvegarde de la partie en cours, deux niveaux de jeu...). Arrivé tout juste pour les fêtes de fin d'année, *Fusion* constitue un ensemble de qualités alliant agréablement arcade et stratégie. Rien à redire sur la conception du soft. Les graphismes en mode Extra Halfbrite (soit 64 couleurs simultanées à l'écran) procurent un confort visuel remarquable, sans parler de la beauté des tableaux.
Pourtant, le scrolling multidirectionnel très fluide aurait gagné à être encore plus fin. Côté sonore, le bon contexte musical parachève le tout sur un rythme endiablé. Bref, avec *Fusion*, les logiciels d'arcade destinés aux ordinateurs familiaux franchissent un nouveau pas vers la qualité tendant à les rapprocher des bornes de salles de jeux.
SUPERBE est le seul qualificatif qui me vient aux lèvres pour définir ce soft !!!

Christian Roux

ATARI ST	
Pour	AGE
- les graphismes mais et l'intérêt !	10 ANS
	DUREE
	3 mois
Contre	NOTE
- peu de chose pour déplaire	15/20



PURPLE SATURN DAY

ERE INFORMATIQUE - ARCADE

ST · AMI · PC · CPC

Ils sont fous, chez Ere Informatique ! D'abord, on ne sait plus comment les appeler, de leur label ou du nom de leur divinité tutélaire... Ensuite, le succès international du Capitaine Blood leur a tourné la tête : ils ne veulent plus faire que des programmes encore plus fouillés, plus démentiels. De véritables monstres !

Non, nous n'avons pas encore vraiment pu tester ce programme. Arrivée sur CPC fin décembre, si Exxos le veut bien. En attendant, nous nous contenterons d'une démo très fouillée. P.S.D. se compose de quatre jeux d'arcade à ambiance *Captain Blood*, qu'on sélectionne à partir de l'écran principal, où se stockent aussi les « high-scores » de chaque jeu. On les voit un à un, bêtement.

Ring Pursuit

Pilotage à haute vitesse dans un anneau d'astérodes. Il faut bien sûr les éviter, et essayer de se glisser entre des portes, comme au slalom, marquées par des satellites rouges ou jaunes. Pilotage total à la souris : en avant pour accélérer, en arrière pour ralentir, sur les côtés pour slalomer. Très précis, parfait.
Un concurrent tout de même, un vaisseau conduit par l'ordinateur. Pour chaque porte, seul le premier qui la franchit marque des points. Un système terrible, car, si vous laissez s'échapper l'adversaire (heurter un astérode vous immobilise), il faut le rattraper aussitôt ou vous ne marquerez plus AUCUN point !

Brain Bowler

Le plus complexe et le plus original. Un cerveau électronique affiché à l'écran, avec plein de circuits, de transistors, de puces, de chips, etc, etc. Il est coupé en deux hémisphères : une pour vous, une pour le joueur-ordinateur. Le but du jeu est d'être le premier à allumer des rangées de micro-processeurs en y faisant parvenir des étincelles électriques. Comment ? En ouvrant ou en refermant puces, transistors, et autres. Comment ? En déplaçant une boule au-dessus du cerveau, et en cliquant sur la souris : la boule va frapper une portion de circuit et ouvre ce qui est fermé, ferme ce qui est ouvert.
Difficile à manier, il faut calculer l'impact de la boule selon les lois de la perspective. En plus, les circuits sont microscopiques, très proches les uns des autres, une précision infernale est exigée !

Tronic-Soaper

Drôle de truc. Imaginez un aéroglisseur qui ne peut tourner qu'à 90°, sur une plate-forme spatiale juste hérissée de plots métalliques. Que fait-il là ? Il poursuit une étincelle d'énergie qu'il doit frapper plusieurs fois de son tir.
Comme sur les autres jeux, il est opposé à un joueur- ordinateur, à égalité de moyens. Le maniement est au point (tout souris encore) mais extrêmement délicat : les plots sont exaspérants, l'engin ennemi a la mauvaise manie de vous bloquer dans les coins, et l'étincelle est presque insaisissable. Il faut garder un œil sur un petit scanner qui suit la position de l'étincelle et des deux aéroglisseurs... Ouh la la !

Time Jum

Quand on vous disait que les programmeurs d'Exxos avaient perdu la tête ! Pour inventer un scénario pareil... La machine à remonter le temps fonctionne comme un ressort, qu'il faut tirer pour qu'il vous propulse à travers les siècles comme une boule de flipper. Pour tirer le ressort, il faut de l'énergie. On la gagne en emprisonnant de curieux objets qui passent dans l'espace, à chaque niveau temporel. Puis on tire le ressort, et on essaie d'aller le plus loin possible. Si le sauteur-en-longueur-du-temps joué par l'ordinateur va plus loin que vous, c'est perdu ! Dingue !
Bilan global : notre préférence va au *Brain Bowler*, intelligent, astucieux, et graphiquement très bien réalisé. C'est encore le *Ring Pursuit* qui nous laisse le plus sceptiques, à cause de la banalité de l'action. Quant au *Tronic Soaper*, il faut sans doute beaucoup y jouer pour l'apprécier à son juste prix. En tout cas, les écrans sont à la fois originaux, clairs, et d'une haute qualité graphique. Le jeu crée une ambiance bien à lui, vraiment unique.

J-M. M.

ST	
Pour	AGE
- aventure	10 ANS
- images	DUREE
- scénario	2 mois
Contre	NOTE
- ?	15/20

...OME

...N DE COURSE

ST

Demain, la F1... Alors là, tous les Prost en herbe vont baver sur leurs claviers. Fini le temps de la F1 rivée au sol, des jupes pour l'adhérence, fini même, le temps des courses d'avion à la mode américaine et à vingt mètres du sol ! Voici le temps des chasseurs spatiaux enfermés dans des circuits en forme de boyaux torturés, détournés et adaptés pour les fanas des courses de vitesse.

Une fois dans cette monoplace d'enfer, plus proche de l'aile volante que de la MacLaren, malgré les couleurs, vous allez découvrir les plaisirs de la course. D'abord le décor : MA- GNI-FI-QUE !!! De la 3-D pleine, et en couleurs. Il faut voir la séance de ravitaillement avec les réparations, qui comme le tableau de bord, fait vrai, avec les détails qu'il faut, pour donner de la vie à l'ensemble.
Ainsi, les ravitaillements sont chronométrés en direct. La piste, sur laquelle on se prépare à évoluer est un volume, et non un plan, avec des déplacements très difficiles à négocier, dans les trois dimensions, à des vitesses absolument indécentes. Cette vitesse est, par ailleurs, très bien rendue, et le nombre de crashs nécessaire pour apprivoiser la monture, est vraiment élevé.

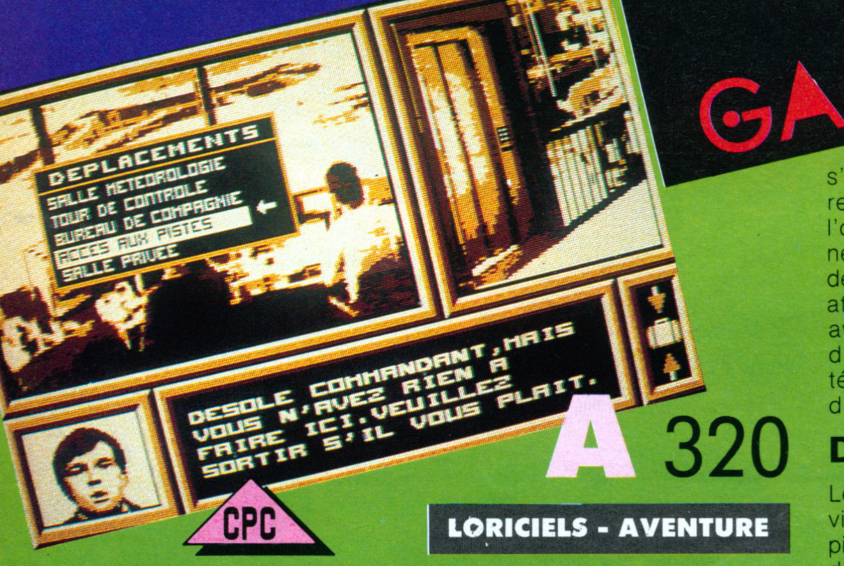


Oh ! Bijou !

Le son est bien aussi, sans mériter autant d'éloges, le démarrage du moteur est original, et un radar accoustique domine le son du moteur (si il en a le temps), pour vous prévenir que l'espace, autour de vous, est insuffisant.
Seulement voilà, si ces arguments ne vous ont pas encore fait partir en courant chez votre distributeur, il y en a d'autres. Le jeu par lui-même, un simple *Outrun* du futur. C'est une vraie course, avec différents circuits, différents coureurs, mais aussi la partie de préparation mécanique de la bête de course.
Tout d'abord, il faut apprendre à piloter l'engin, et rien que cela... Petit reproche au passage, les accélérations, positives ou négatives, s'opèrent avec le même outil (souris ou joystick) que les changements de direction. Cela ne simplifie pas le travail. Une fois que vous aurez embrassé chaque paroi, vous commencerez à penser à mettre les gaz.
Une fois l'engin en main, à vous le championnat. Le choix du circuit entraîne des réglages différents, notamment en fonction de l'atmosphère. Le nombre de tours, et sa configuration va vous faire choisir un type de carburant, affiner la sensibilité des commandes, vous permettant d'adapter au mieux ce pur-sang pour la course. Il n'y a plus rien à dire, c'est un très bon jeu, à la fois dur et réaliste. Bien que décrivant une course, c'est à la mode ces temps-ci, ce jeu est réellement original. A aucun moment, il ne donne l'impression d'être seulement imaginaire ; on est persuadé que dans peu de temps, très peu de temps, on pourrait bien assister à de telles courses. BRAVO !

Cyrion

ATARI ST	
Pour	AGE
- WAOU !	10 ANS
- çà déménage en 3D et à deux...	DUREE
	3 mois
Contre	NOTE
- non rien	14/20



A 320

CPC

LORICIELS - AVENTURE

Commandant de bord d'un Airbus A 320, vous vous apprêtez à effectuer un vol de routine. Mais le destin en a décidé autrement. L'un de vos passagers n'est autre qu'un terroriste animé de bien mauvaises intentions. Ce jeu de Loriciels combinant aventure et simulation de vol vous fera passer des moments bien tendus...



Contrairement à la plupart des jeux d'aventure, celui-ci ne comporte aucune saisie de texte. L'empreinte d'une patte de chat sert de curseur : pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur une porte, un objet, ou bien le bas de la fenêtre pour revenir sur ses pas. Une petite vignette montrant une valise permet de visualiser des objets que l'on prend en cliquant dessus. L'ergonomie est parfaite, irréprochable.

Le don de double-vue

Autre curiosité de ce soft, la fenêtre double. La plus grande découvre votre vision de l'aéroport, l'autre montre ce que voit un passager. Savoir qu'il s'agit d'un terroriste ne déflore aucunement l'intérêt du jeu. Néanmoins, ce dangereux personnage ferait mieux de prendre rendez-vous chez un ophtalmologiste ; sa vue est en effet déformée, les objets apparaissant plus hauts que larges.

Au gré des formalités à accomplir et d'un moment cool passé au restaurant, vous visitez l'aéroport. Le terroriste est parfois présent au même endroit que vous, mais il ne se passe rien. Il sait attendre son heure. Le moment venu - et pas avant - vous pourrez rejoindre l'Airbus qui attend sur la piste, les réacteurs sifflants.

La seconde partie d'*A 320* vous met aux commandes du bel appareil. Le jeu change complètement d'aspect : aux fenêtres multiples succède l'intérieur de l'Airbus. Mais gare au décollage, bien que peu contraignant, il vaut mieux respecter certaines règles pour éviter un crash dramatique.

Le poste de pilotage est splendide avec vue panoramique vers l'extérieur. Les petites manettes qui, sur l'Airbus, remplacent le manche à balai d'antan ressemblent à de gros joysticks. Ils s'inclinent d'ailleurs au gré des mouvements du vôtre. La grosse manette des gaz se déplace entre les sièges du pilote et du co-pilote tandis que le rugissement des réacteurs s'amplifie. Le son a été particulièrement soigné et ceux qui ont eu l'occasion de voler à bord d'un jet ne seront pas dépaysés. La vision de la piste est très réaliste. Mais attention à la collision avec un avion si vous vous êtes trompé d'aire d'envol : vous serez désintégré avant d'avoir aperçu le zinc d'en face !

Détournement

Le pilotage automatique en service, le plus dur est fait. Tous les pilotes vous l'affirmeront : c'est le décollage et l'atterrissage qui sont les plus délicats. A 30 000 pieds d'altitude, que peut-il arriver ? Le tableau de bord a été occulté par un autre, simplifié, et la radio vous communique régulièrement les corrections de cap à respecter. C'est alors qu'intervient le terroriste. Vous aviez oublié jusqu'à sa présence. Partager la cabine de pilotage avec cet odieux personnage sera stressant. Exigeant et péremptoire, c'est lui qui prendra en main les destinées de l'avion et de ses passagers. Vous devrez impérativement garder votre sang-froid, faire preuve de diplomatie et tenter de prévenir discrètement la tour de contrôle. Dès lors, aventure et simulation de vol s'imbriquent.

Que dire de plus de ce jeu hyper-soigné ? Original dans sa conception, il se place aux antipodes de ces softs haineux où l'ennemi n'est qu'une bête à abattre. *A 320* donne une grande idée de ce qu'est un pilote de ligne : quelqu'un dont le soucis premier est la sécurité des passagers.

Bernard Jolivalt



MAXI BOURSE

PC ST CPC

COBRA SOFT - JEU DE SOCIETE

Au départ, un jeu de société classique, avec plaques, billets et cartes, style Monopoly, judicieusement promotionné par un expert financier international reconnu... Yves Mourousi ! Mauvais départ ? Mais non, ce jeu est du tonnerre !

FR

A.E.G. 7 70
BARCLAY'S 8 200
BASF 7 300
BOUYGUES 8 300
B.P. 8 700
BRITISH L. 8 200
B.S.N. 9 200
CANON 8 300
OUI !
Archie BALD
CANON
ACHAT AU MIEUX
CHOISISSEZ L'ACTION DESIREE

Maxi Bourse se joue de un à cinq joueurs. Le but : être le plus riche en effectuant des transactions boursières juteuses. Vous commencez par sélectionner les joueurs, étape déjà amusante...

Les p'tits gars d'la corbeille

Le maximum est de cinq participants à la partie, vous pouvez mettre là-dedans autant de joueurs-ordinateurs ou de « vrais » joueurs que vous voulez. Chaque joueur est représenté à l'écran par une photo digitalisée (pas la sienne, bien sûr) : choisissez-vous donc une tête de boursier ! Il y a des hommes, des femmes, des gros, des maigres, des « à-l'air-méchant » et des « à-l'air-gentil« ; c'est complet.

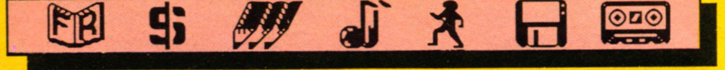
A partir de là, vous vous inventez un nom et un prénom de guerre, plus un code secret, ignoré de vos concurrents, qui vous donnera accès un service minitel fictif mais absolument personnel. Vous avez encore auparavant fixé le niveau de la partie, Junior, Senior, ou Masters, qui détermine l'argent de départ (de 5 à 15 millions de dollars, diantre !), le nombre de titres

TITAN

CPC

TITUS SOFTWARE - ARCADE

Titan est un casse-briques. « Encore un » crient en cœur les fans amstradiens blazés. Erreur : celui-ci est bien différent des autres. Les points communs avec les autres casse-briques connus sont seulement une balle, une raquette et des briques à détruire.



Tout le reste est différent ! D'abord le découpage de l'écran de jeu : celui-ci occupe le milieu de l'écran de haut en bas et ne laisse comme place vide que deux rectangles à gauche et à droite. Pas de noir en haut et en bas ! Ensuite, les déplacements de la balle et de la raquette ne se font pas dans le seul écran de jeu. En effet, les quatre- vingts tableaux sont plus grands que la taille de l'écran ; la balle peut donc parfois disparaître de l'écran et continuer ses dégâts. De plus votre carré (vous ne dirigez plus une bête raquette) se dirige dans tous les sens car il est conplètement indépendant.

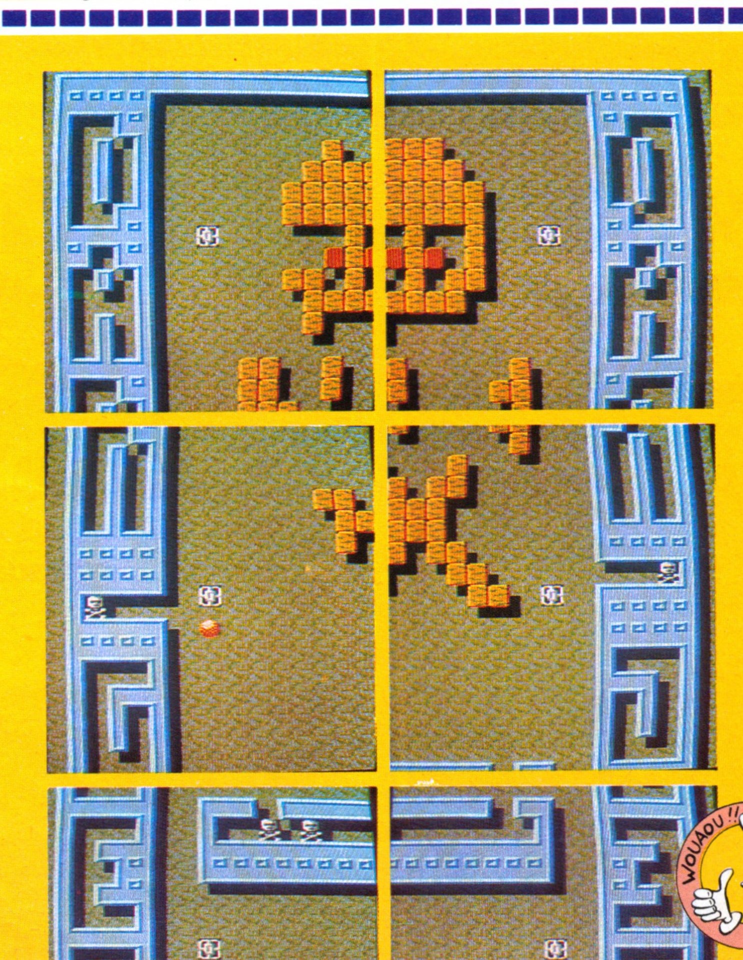
Gestion de chocs

La gestion des chocs entre carré et balle est donc différente. Lorsque vous heurtez la balle, si vous vous déplacez vers elle, alors elle vous traverse et continue son chemin. Par contre, si vous allez dans le même sens qu'elle, alors elle repart dans l'autre sens. Et si vous ne bougez pas, elle vous heurte et repart aussi dans l'autre sens. Quant aux tableaux eux-mêmes, ils sont tous extrêmement variés. Le seul point commun réside dans les murs qui en limitent la taille. Pour le reste, vous pouvez vous retrouver dans un labyrinthe où les briques à détruire sont cachées un peu partout, ou bien dans un tableau où les passages vers les briques sont extrêmement étroits, etc.

Des briques, des briques, ... Et ces briques dont on parle tant ? D'abord, il y a celles qui vous font échanger votre place à l'écran contre celle de la balle (ça fait tout drôle de se voir traverser l'écran à la vitesse de l'éclair pour se retrouver là où on n'était pas avant, surtout lorsqu'on le fait pour la première fois). Il y a aussi celles qui sont en fait des flaques d'huile et qui vous font déraper sans pouvoir vous arrêter jusqu'à ce que vous heurtiez un mur !

Il en existe aussi qui bougent ! Elles peuvent être très gênantes pour votre progression, mais vous pouvez aussi influencer la leur pour qu'elles se fassent détruire par la balle.

Enfin, il y a les briques qui laissent passer la balle et pas vous, ou le contraire, ou bien qui deviennent infranchissables après que vous les ayez passées plusieurs fois, ou



négociables à la corbeille, l'importance de votre portefeuille initial, et l'habileté financière des joueurs-ordinateurs.

Le hasard et la nécessité

Chaque joueur joue alors à son tour, et peut effectuer diverses actions : vendre ou acheter des titres, consulter son minitel secret, étudier des tableaux et histogrammes qui le renseignent sur sa situation. La présentation de l'écran est d'une clarté idéale : en haut à droite, le portrait du joueur dont c'est le tour, et son nom. A gauche, les titres négociables à la corbeille (il y a plusieurs listes de titres qu'on peut faire apparaître successivement), avec, pour chaque type de titre le nom de la société qui les émet, le cours actuel, le cours précédent, et le nombre de milliers d'actions encore disponibles à l'achat.
En bas de l'écran, cinq icônes, puisque tout le jeu se pilote au joystick : une disquette, pour sauver la partie en cours; un graphe, pour étudier sa situation financière; un téléphone, pour consulter son minitel; une « Bourse », pour vendre des actions; un dé, pour jouer et terminer son tour de jeu. C'est la part du hasard : sélectionner l'icône « dé » fait tourner une sorte de machine à sou. Un titre apparaît; vous pouvez en acheter librement, au prix public. Vous évitez ainsi le supplice des enchères...

Des séances agitées et cruelles

Maxi Bourse reprend en effet, en les simplifiant, les mécanismes de base de la Bourse. A chaque fois que vous voulez acheter des actions que le dé n'a pas tirées au sort, il s'ensuit une phase où chaque joueur dit si, lui aussi, il veut ou non en acheter. Chaque acheteur potentiel augmente la demande, et fait donc monter le cours de l'action. Vous risquez donc d'être obligé de payer plus cher que vous ne l'aviez prévu. Pire. S'il n'y a pas assez d'actions pour servir tous les acheteurs, on entre dans une phase d'enchères, où chacun surenchérit sur le cours initial. Pas de plafond, seuls les plus riches seront servis. c'est l'horreur. A la vente, le processus est identique, mais à l'inverse. Vous proposez vos actions aux autres joueurs. Ils n'en veulent pas ? Leur cours baisse, et la banque finit par vous les racheter à un cours ridicule... et souvent inférieur à celui auquel vous les aviez payées ! Perte sèche. Ou encore, certains joueurs attendent qu'elles soient bien basses pour devancer la banque et vous les prendre pour une misère...

Pas de pitié !

Cet univers impitoyable, qui n'est pas celui de Dallas, s'enrichit de quelques complexités trop longues à expliquer ici : majorité dans les sociétés, jetons de présence, dividendes, primes aux portefeuilles diversifiés ou au contraire spécialisés sur une tranche d'activité, informations, rumeurs, etc. De quoi faire en tout cas de *Maxi Bourse* un jeu aux conséquences stratégiques très fouillées : un papier et un crayon ne seront pas inutiles au joueur rigoureux. Mais l'intuitif pourra essayer de gagner au feeling, et avec l'aide de la chance.
Côté manipulations, affichage, gestion des joueurs- ordinateurs, c'est parfait. On regrettera juste que le nombre de coups joués ne soit pas affiché, et que les tableaux de résultats de fin de partie soient trop maigres. Mais ce sont des détails dans une réalisation aussi magistrale.

J-M. Maman



bien que vous êtes le seul à pouvoir détruire, etc.
Tout va vite ! Toutes ces caratéristiques confèrent à Titan le statut d'excellent jeu d'arcade. Mais il n'y a pas que cela comme bonnes surprises : en premier, la rapidité du jeu ! On se croirait sur un 16/32 bits ! Le scrolling est si rapide que l'envie d'aller vider son estomac dans les toilettes est assurée après quelques heures de jeu !
De plus, le graphisme est excellent, très précis et très réaliste. En effet, les briques possèdent leurs ombres, la balle son reflet, etc. Les couleurs sont très cholies et il y a des bruitages excellents eux aussi, ainsi qu'une présentation irréprochable. Tous ces détails font de Titan un must absolu de jeux d'arcade. Vous avez dix secondes pour vous jeter chez votre fournisseur favori !

Stumpik



CHESS WORKER

MICROIDS - ACTION/SIMULATION — **PC**

Les logiciels de jeux d'échecs se ressemblent tous plus ou moins. Jean-Pierre Swalens, le créateur de ce jeu, l'a également constaté lorsqu'il en rechercha un capable de combler ses désirs de passionné.

Dès lors il se mit à l'ouvrage... *Chess Worker* ne constitue pas un nouveau logiciel traitant du jeu d'échecs.



Il s'agirait plutôt d'un utilitaire permettant de se perfectionner et d'améliorer sans cesse son niveau de jeu.
Désormais, lorsque vous allez vous installer devant l'échiquier, le programme va gérer des banques de données. Pour votre propre culture, sachez qu'une banque est constituée de coup de références, de stratégies, d'ouvertures que le joueur pourra analyser et utiliser par la suite.
A chaque étape du jeu, *Chess Worker* va rechercher dans cette mémoire une position identique. Par exemple, le logiciel vous communiquera ce que Garry Kasparov a fait dans telle ou telle situation lors du dernier championnat du monde à Séville en 1987.

Avec Kasparov

Bien sûr, l'intérêt réside dans le cas où cette banque se révèle évolutive. Six options principales constituent donc l'ensemble du programme. La première permet de modifier une partie préalablement sauvegardée en y ajoutant un ou une suite de coups. L'exemple d'utilisation le plus fréquent sera de pratiquer des parties par correspondance, de les stocker sur disquettes (ou à l'intérieur de votre banque) et de pouvoir reprendre la partie à tout moment tout en permettant auparavant d'analyser la situation.
La deuxième option servira à entrer en mémoire une partie en vue d'agrémenter la banque de données. La suivante offre la possibilité de fournir à une banque des variantes d'analyse concernant tel ou tel problème. Cette banque, cette ramification de situations et de solutions n'a pas de limites, elle demeure totalement évolutive. La revisualisation d'une partie ne nécessite pas de plus amples explications, si ce n'est que le programme se charge de la gestion de l'imprimante.

Banque de données évolutive

La cinquième option administre les éditions pour une partie sauvegardée, une position ou une banque. Enfin, la dernière permet notamment de créer des banques de données annexes ne concernant, par exemple, qu'un type d'ouverture particulier.
Une banque contenant une quantité infinie d'informations sera plus lourde à gérer et augmentera considérablement la durée des recherches de l'ordinateur, d'où l'intérêt de la présente option.
En cours de partie, le joueur dispose de toutes les caractéristiques d'un jeu d'échecs normal. Pour ceux qui hésiterait encore, sachez que *Chess Worker* permet de jouer, bien que son rôle premier ne soit pas celui-ci, contre un adversaire et offre aussi la possibilité de jouer contre des maîtres comme Karnov ou Kasparov en se basant sur les données de votre banque.

Leçon de maître

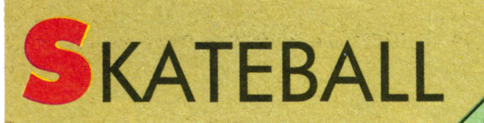
Afin de rendre votre propre banque la plus complète possible, la société Microïds s'engage à éditer régulièrement de nouveaux fichiers. Cependant, rien ne vous empêche de rentrer vous-même des parties historiques, ou d'échanger des données avec d'autres possesseurs de ce fabuleux outil qu'est *Chess Worker*. Ce logiciel concrétise le souhait de nombreux joueurs d'échecs dans le monde entier, et permet enfin à l'aide de peu de matériels de sortir de la stagnation dans laquelle beaucoup se trouvent faute de partenaires diversifiés.

Christian Roux

PC & Compatibles

- **Pour**
  - longevité
  - banque de parties
  - ergonmie
- **Contre**
  - peut être les joueurd de belotte

AGE	12 ANS
DUREE	6 mois
NOTE	15/20



ST



Des punks font du patin à glace ? Mais non ! C'est juste un nouveau logiciel de castagne sur piste glacée. Prenez un peu de hockey sur glace, de football américain, quelques litres d'hémoglobine, et vous obtenez un étrange hybride futuriste, proche parent du rollerball, sport ultra-violent du film du même nom.

Programmé à l'origine par *Les Studios de Minuit*, ce jeu a été refondu en assembleur par l'équipe d'Ubi Soft au château. Le menu de sélection initial comporte un petit écran vidéo type minitel. Vous choisirez les multiples options en enfonçant les touches du pseudo-clavier à la souris. Divers choix sont possibles :
— jeu contre l'ordinateur à un ou deux joueurs ;
— sélection des membres de l'équipe (ils ont tous des caractéristiques différentes) ;
— affichage du palmarès d'un personnage ;
— enfin écrans d'aide.

Deux équipes de six joueurs s'affrontent sur une patinoire où tous les coups sont permis. Sur le terrain, seuls, se retrouvent deux joueurs par équipe (un attaquant et un goal), les autres constituant la réserve et n'entrant en jeu que pour remplacer les équipiers morts sur la piste.

Une équipe gagne en marquant des buts dans les cages adverses ou en éliminant les joueurs adverses. Pour corser la difficulté, la piste est plus ou moins encombrée par des obstacles souvent mortels. La patinoire est vue en perspective, les joueurs se déplacent vers le haut ou le bas, et bien sûr vers la gauche et la droite, l'image défile alors horizontalement rapidement (mais de manière un peu saccadée).

Le skateballer peut également sauter et lancer la balle, tout ceci étant contrôlé au joystick. En bas de l'écran, un bandeau affiche à la fois les têtes des joueurs de l'équipe et une vue réduite animée du terrain. Cette vue en trois dimensions montre les obstacles et la position des joueurs.

En début de partie, les obstacles sortent tous du vestiaire et prennent place aux points stratégiques du terrain. Ces obstacles sont nombreux et variés : fosses dans lesquelles il ne fait pas bon tomber, murets contre lesquels ne manquent pas de trébucher les joueurs, scrutateurs (des yeux bondissants) arrêtant les patineurs mais pas la balle, mines provoquant l'explosion sanglante du joueur en cas de choc, sortes de lessiveuses en verre qui gobent le malheureux au contact, petits robots électrocuteurs (vous transformant en cendres), sans oublier les humbles obstacles de base destinés uniquement à vous empêcher de passer.

Vous pourrez bien sûr sauter par dessus certains obstacles (fosses,...) et même par dessus la balle !

Un Bloody Mary bien glacé

Voilà un jeu bien réalisé et qui, par ses côtés saignants (les joueurs explosent, le sang goutte, etc.), offre la note d'humour et de mauvais goût capable de le distinguer des autres. Notons que ce logiciel appartient aux jeux disposant de plus de seize couleurs (trente-deux couleurs simultanément). La sauvegarde des meilleurs scores est prévue sur disque, ainsi que plusieurs niveaux de jeu (plus de vingt).

Sortie pour la fin d'année, c'est-à-dire pour quand vous le lirez !

Handy Bag

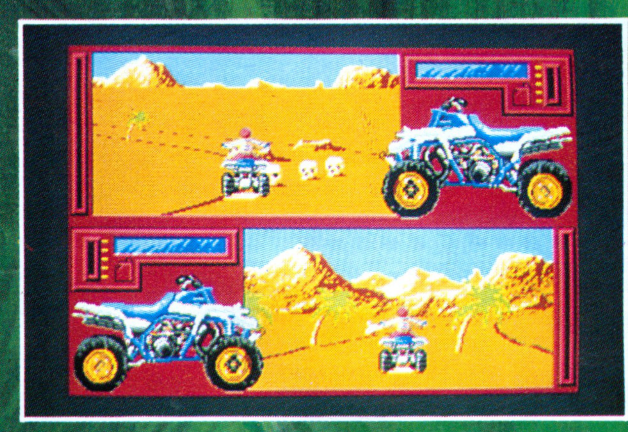
ST	
Pour	**AGE**
- animation	10 ANS
- rapidité	**DUREE**
- images	2 mois
- scénario	**NOTE**
Contre	15/20
- ?	

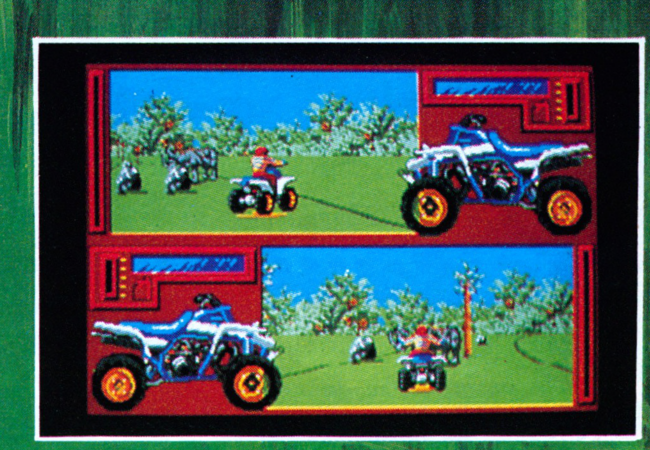
Cette fois, Vous êtes le

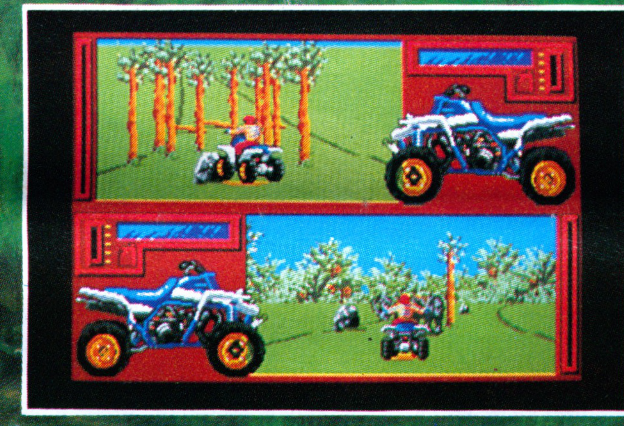


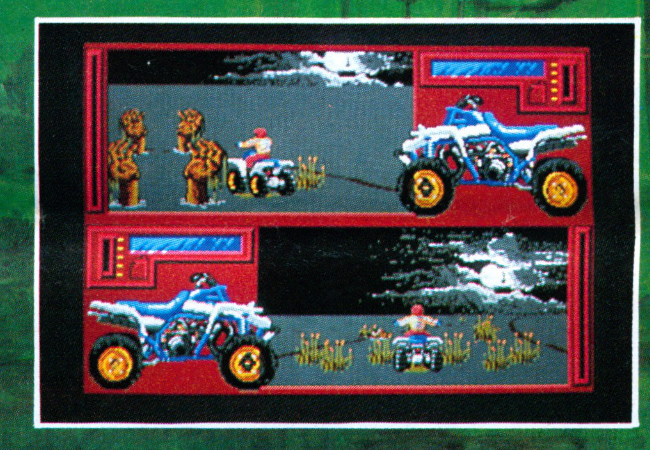

gibier...!
IRON
TRACKERS














MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F



FIL - COURSE DE CAMIONS

Me croirez-vous si je vous dis qu'il n'y a QUE 400 chevaux dans ce moulin ? Ridicule, même pas de quoi faire une ou deux petites roues arrières. En plus, c'est un moteur qui étouffe, il est enfermé dans un camion...

ATARI ST

Pour
- graphisme
- animations

Contre
- FIL va-t-il définitivement disparaitre

AGE: 10 ANS
DUREE: 3 mois
NOTE: 16/20





Bon, on va voir ce qu'on va voir, je vais te lui faire cracher ses tripes. En plus, ça va être facile, les courses ont lieu sur les circuits français, et comme c'est moi qui les ai dessinés... enfin presque... Sérieusement, ils ne manquent pas de gueule ces camions, carénés de partout. Rien à dire, ça vous donne envie d'aller voir ce qu'ils ont dans le ventre.
Un choix de trois épreuves est gracieusement proposé par les camionneurs de chez FIL :
— la première est une course en trois dimensions avec vue arrière du camion,
— la deuxième présente le camion (sans remorque) en vue de côté avec défilement latéral bien sûr,
— le dernier parcours est enfin un slalom, vu de dessus avec défilement vertical.
Je vais donc m'échauffer sur les circuits pour leur montrer à tous, que cet escargot y peut faire péter le chrono. Ma classe va parler sur le circuit du Mans, non au Ricard, quoique le Castelet n'est pas mal non plus...
Bon je les fais tous, na ! Ainsi, ils auront le privilège de m'avoir vu courir... Les califs, tranquille pour roder le berlingue et chauffer les pneus ! Mais comme je suis sympa, je les laisse partir devant. Tiens ! Encore une fois, l'ordinateur démarre mieux que moi, sans doute une sal...eté dans les gicleurs. Grrr, j'me vengerais. Le temps de passer en seconde, avec cette cochonnerie de bouton de tir qui sert d'embrayage, et j'en croque trois, dans le grand droit, en leur faisant un intérieur d'enfer. Ils n'hésitent pas, les gueux, à me fermer la porte, mais je passerais même à grand coup d'épaule si nécessaire. Pas le temps d'admirer le paysage, il passe d'ailleurs vite, on dirait un beau scrolling sur un 16 bits. Tiens, v'la le premier par intérim ! T'inquiète pas, je m'occupe de tout, le champagne, la gisquette qui fait la bise à l'arrivée, c'est pour moi... Mais y se pousse pas, attends un peu mon gaillard... Un p'tit coup de pare-chocs dans les f...eux arrières, et



UBI SOFT - ARCADE

PUFFY'S SAGA

Sous ce titre à la fois humoristique et mystérieux se cache sans doute un des grands succès de cette fin d'année... Dans Puffy's Saga, il y a du Gauntlet, du Pac Man, et du Beyond the Ice Palace. Tout ça !

Puffy, ou Puffyn, on choisit au début du jeu son personnage, masculin ou féminin. Disons-le tout net, la différence entre les deux est plutôt machiste : la femelle court vite, mais sa puissance de tir est très réduite ; le mâle se déplace lourdement, mais sa puissance de feu est dévastatrice... Pourtant, le choix n'est pas évident, et nous conseillerions au joueur débutant de se réserver Puffin, car la fuite est souvent la meilleure solution dans les premières parties !



ATARI ST

Pour
- graphisme
- décors et "reflets"...

Contre
- et où est donc l'intérêt de ce jeu

AGE: 10 ANS
DUREE: 2 mois
NOTE: 14/20

Dans la gueule des dragons

Le principe de jeu s'inspire directement du fameux *Gauntlet*. Chaque niveau est un labyrinthe de salles, vues du dessus, dans lesquelles patrouillent des monstres avides de pomper votre énergie. Pour la plupart, ils sont bien éduqués, et ils ne vous tirent pas dessus. A l'exception des dragons, qui ne pensent qu'à vous faire un bronzage maison en crachant des flammes immenses (excellente animation).
Tous les autres appliquent la stratégie de la sangsue, je me colle à toi et je pompe toute ton énergie. On les maintiendra donc à distance en leur tirant dessus, ce qui les immobilise. Puis en achevant le travail avec trois impacts (tir de Puffy) ou six environ (tir de Puffyn). Il ne reste plus qu'à passer sur le corps du monstre mort pour glaner quelques points d'énergie.
Tout ça est assez banal, d'accord. Ce qui l'est moins par contre, c'est le traitement graphique et sonore, un festival d'écrans superbes, de monstres abracadabrants (fantômes rouges, gouttes d'eau rampantes, etc.), et parfois présents en quantité invraisemblable : nous avons dénombré jusqu'à trente-deux fantômes rouges prêts, sur un même écran, à se jeter sur vous !.. Pour le son, nous avons apprécié un bon éventail de voix, qui permet à Puffy de crier Game Over !, Miam !, Aouch !, avec un réalisme étonnant.

L'imagination au pouvoir !

Mais on félicitera avant tout les programmeurs pour leur imagination délirante : cent-trente tableaux au total, radicalement différents, bourrés de trouvailles fabuleuses, de murs truqués, de briques invisibles, d'objets magiques pour tirer plus fort, courir plus vite... Des pièges se déclenchent aussi quand Puffy passe à certains endroits. Qui modifient la disposition de tous les murs, par exemple... Ou qui font sauter le mur qui vous protégeait des trente-deux fantômes rouges de tout à l'heure !
De plus, les tableaux se présentent dans un ordre aléatoire. On commence toujours par le 1, mais c'est tout : après, le hasard décide ! Et certains tableaux ne sont pas un cadeau, comme celui, par exemple, où il n'y a que des murs invisibles et des dragons...
Bref, nous sommes enthousiastes ! *Puffy's Saga* nous a semblé aussi beau que *Gauntlet II*, aussi maniable et précis, mais encore plus stratégique et imaginatif. Et il n'y a pas de problème de nombre d'aventuriers pour venir fausser l'équilibre du jeu... Un régal.

J-M. Maman

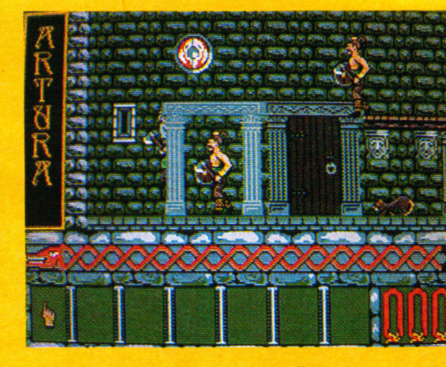




GREMLIN GRAPHICS - ARCADE/AVENTURE

Le nouveau jeu de chez Gremlin vous met dans la peau d'Artura, le fils de Pendragon. Problème, comment sauver le royaume d'Albion, menacé par des sauvages assoiffés de sang et de pastis ? Je ramasse les copies à la fin de l'heure.





Je veux bien vous donner la solution, mais après vous risquez de ne plus comprendre la question. Voilà, prenez des notes je répèterais pas. Vous devez unifier les petits royaumes qui composent Albion, ce qui vous permettra de repousser l'envahisseur. Mais pour cela, il vous faut trouver les trésors sacrés dont seul le possesseur sera reconnu par les petits seigneurs comme suzerain.
Or, ces trésors, une seule personne sait où ils sont cachés, le mage Merdyn, votre conseiller et ami. Malheureusement, celui-ci a disparu. Seule Nimue, son apprenti, sait où il est. Mais celle-ci a été enlevée par Morgause, votre demi- sœur, qui aimerait bien prendre la place qui vous revient sur le trône.
Conclusion, trouvez Nimue dans la forteresse de Morgause, et vous aurez gagné le jeu. Et avec ça, je vous mets combien de tubes d'aspirine ?
Vous vous retrouvez donc dans le château de Morgause, avec pour but bien sûr de retrouver Nimue, mais aussi de rassembler toutes les runes qui vous permettront de sortir de ce même château en les décodant pour utiliser le message magique qu'elles contiennent.

J'hachettes

Vous incarnez un fier et beau chevalier avec son armure puissante et ses hachettes. Eh oui, vous êtes armé de hachettes. Moi, je n'y suis pour rien, vous savez. Et puis, c'est efficace comme arme et vous en avez en quantités illimitées, alors ne vous plaignez pas ! Un peu partout dans la forteresse sont disséminés divers objets. Si vous les ramassez, ceux-ci vous feront gagner des points. De plus, certains remettront votre niveau d'énergie au maximum tandis que d'autres sont tout simplement les runes que vous cherchez.
Energie et score sont indiqués dans la partie inférieure de l'écran, l'un par une sorte de corde qui diminue de droite à gauche, et l'autre par un gros nombre bien lisible. La partie supérieure sert à représenter votre situation actuelle dans un des innombrables couloirs du château.

Les uns et les autres

Les ennemis que vous trouvez en face de vous sont de deux sortes, les petits et les gros. Les petits sont soit des rampants, comme par exemple des araignées ou bien des fourmis, soit des oiseaux qui de temps en temps pour s'amuser fondent sur vous.
Un seul coup de hachette détruit ces animaux ennuyeux. Mais encore faut-il les atteindre, ce qui n'est pas toujours très évident. En plus, ils ne valent qu'un point.
Quant aux gros ennemis, ce sont en fait des gardes : ceux-ci doivent être touchés quatre fois. Ils explosent alors dans une gerbe de sang genre Terminator (très joli) et

BING.
Pourquoi mon camion est-il couché en travers de la piste ? Un coup de fatigue ? a fait pas sérieux un matériel qui flanche au moindre petit effort. Seulement deux tours à 210 en zone rouge, y'a pas de quoi se vexer, même pour un bahut...
Puisque c'est comme ça, je vais voir les épreuves d'adresse. Là, pas de problème, c'est pour ma pomme. Un joli tremplin et après un ou deux tours de piste sur deux roues, pas les deux de derrière, les deux de droite ! Fastoche, on arrive à 110, et avec des p'tits coups de volant ou de joystick pour les fondus de l'ordinateur on stabilise le mastodonte. C'est comme si on roulait dans un magasin de porcelaine. Rien à dire, on sent que ce camion a toujours rêvé de faire ça. D'ailleurs, il refuse de retomber, sauf quand arrive la panne d'essence. Et en plus, bande de p'tits veinards, vous voyez tout le spectacle de côté.
J'ai plus rien à vous prouver, mais je vais quand même passer la dernière épreuve, pour récompenser ce brave camion. Je me croirais presque retombé en enfance, c'est plein de quilles (non, pas à la vanille. des trucs en plastoc rouge et blanc), entre lesquelles il faut slalomer rapidos, bien sûr. Départ en « burn out », Pas de lézard, les dix premières quilles sont passées... sous le camion. J'ai oublié de tourner le volant. Deuxième essai, et là... là, mais alors là, un superbe tête à queue d'anthologie, que si j'avais voulu le faire j'aurais pas pu... Allez, je vous laisse, le service presse veut en placer une ou deux sur la technique du soft. Ma prochaine course, c'est une course de poussettes m'a dit mon rédac'chef pas dans un escalier, c'est pas le Potemkine ici !
Pour la musique, c'est dommage, elle aurait pu être originale, mais elle n'a pas été assez creusée. Les bruitages ne sont pas mauvais. Le graphisme est beau, et la pub est présente sur le circuit. Le scrolling est propre. Un seul vrai défaut, plus crispant qu'autre chose, le temps nécessaire pour passer d'une partie terminée à une nouvelle. Sinon, on ne peut que souhaiter à FIL de continuer dans cette voie avec *Truck*.

Cyrion

Bonus : une leçon de vocabulaire

Berlingue : **assure tant bien que mal la propulsion du véhicule.**
Burn out : **séance de chauffe des pneus, ou patinage appuyé lors d'un démarrage.**
Califs : **qualifications, pour montrer aux autres que je suis le meilleur.**
Faire cracher ses tripes : demander le maximum, et ne pas croire ceux qui disent qu'on est déjà au-delà.
Faire péter le chrono : **s'approprier un nouveau record du tour.**
Fermer la porte : **se mettre, (par erreur ?) sur la trajectoire de celui qui voudrait doubler.**
Gisquette : **jeune personne du sexe féminin, capable d'être belle en se taisant, pour faire la bise au champion (moi).**
Grand droit : **sorte de légère courbe un peu à droite, pendant un bon moment.**
Intérieur d'enfer : **façon de doubler à la corde, qui fait bouillir de rage tout coureur anglais bien élevé.**

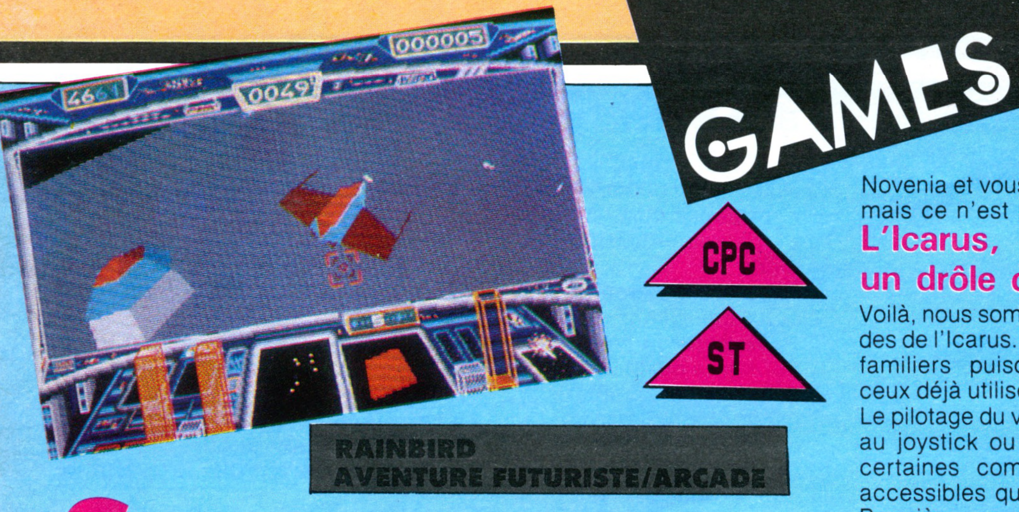


vous rapportent dix points.
Il existe d'autres ennemis, comme par exemple des mages vous envoyant des sorts, ou bien des nains armés qui vous tirent dessus. Ceux-ci sont plus dangereux mais n'apparaissent que de temps en temps.

Bêbêtes show

Attention à ne pas être touché par toutes ces bêbêtes car elles vous feraient perdre de l'énergie. Les portes que vous rencontrez dans la plupart des tableaux permettent de passer d'un couloir à l'autre.
Le personnage que vous dirigez se meut (dixit la vache) dans huit directions mais ne tire que dans quatre. De plus, les hachettes que vous lancez réagissant à la gravité, si vous les envoyez en l'air, elles vous retombent dessus (ça fait tout drôle).
Mais cela permet aussi, outre le fait de se bombarder, de tirer sur les choses baveuses et innommables qui se traînent par terre, à condition que celles-ci soient assez éloignées.
Les graphismes et scrollings d'*Artura* sont précis et soignés, et donnent un bon réalisme au jeu. Par contre, l'action manque vraiment de bruitages, et c'est plutôt dommage. Et la notice est vraiment nulle avec une traduction en français mal réalisée.
Dans l'ensemble, *Artura* est quand même un bon jeu d'arcade/aventure qui vous fera jouer longtemps car il est assez compliqué et la forteresse dispose de nombreuses salles. Bon courage !

Stumpik



CPC

ST

RAINBIRD
AVENTURE FUTURISTE/ARCADE

STARGLIDER II



VOUAOU !! GAME MAG

Starglider fut à sa sortie sur ST un programme unanimement acclamé. Vous y pilotiez le seul vaisseau capable d'arrêter l'invasion de la planète Novenia par les forces Egron.

Dans le premier volet, vous avez réussi à libérer la planète Novenia à bord de votre vaisseau de combat. Mais les Egrons qui dominent plusieurs systèmes ont très mal pris leur défaite. Ils construisent secrètement, sur une lune perdue, un projecteur de faisceaux plasmiques capables de carboniser Novenia. Heureusement, ce plan maléfique est percé à jour. Le seul vaisseau qualifié pour le contre-carrer est un prototype de pacificateur de police polyvalent : l'Icarus.

Et bien sûr, quel meilleur pilote prendre que le vétéran de la première guerre Egron : VOUS. Détruisez donc la super-arme Egron avant qu'elle ne volatilise Novenia et vous terminerez le jeu, mais ce n'est pas si simple !

L'Icarus, un drôle d'oiseau

Voilà, nous sommes aux commandes de l'Icarus. Les contrôles sont familiers puisque identiques à ceux déjà utilisés dans Starglider. Le pilotage du vaisseau s'effectue au joystick ou à la souris, mais certaines commandes ne sont accessibles qu'au clavier.

Première nouveauté, plusieurs types de vue sont proposés : huit angles de vue à partir du cockpit et huit autres par une caméra qui suit en permanence le vaisseau à l'extérieur.

Vous pourrez régler ces vues plus précisément grâce aux flèches du pavé d'édition. Le tableau de bord présente divers instruments, dont les plus remarquables sont les indicateurs de type colonne.

Leur hauteur est proportionnelle à la vitesse, l'état des boucliers déflecteurs, la réserve d'énergie laser, la réserve d'énergie motrice et l'altimètre. Sont également présents un radar, un horizon artificiel, un compas, un écran de communication recevant les rapports de votre base et divers indicateurs pour les armes transportées.

Ce tableau de bord très détaillé est complété par de nombreuses fonctions obtenues au clavier. Par exemple, l'identification d'objets par l'ordinateur de bord (auditive ou visuelle), la mise en action d'un rayon tracteur évolué permettant de capturer des objets, de les déplacer ou de les stocker dans la soute, la commande du moteur interplanétaire.

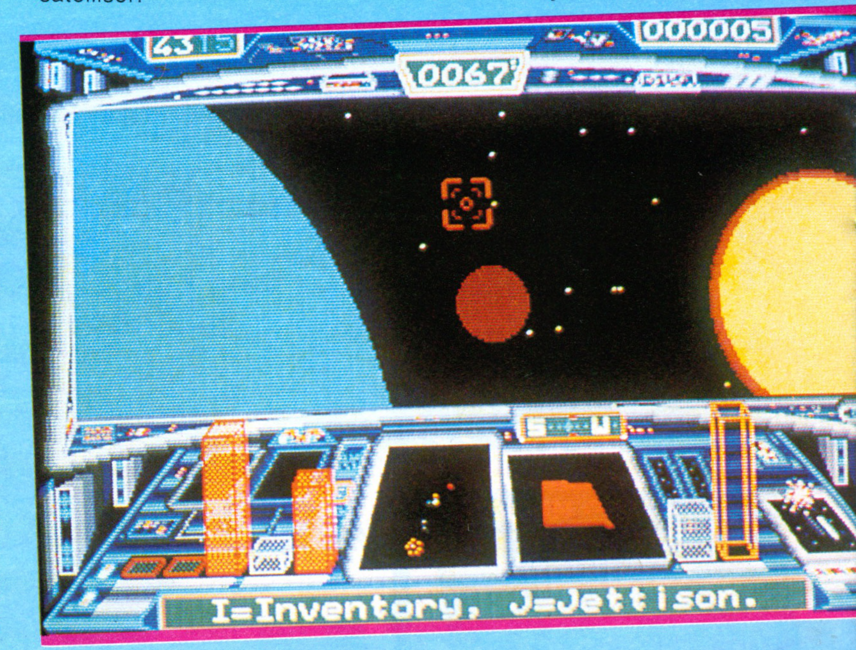
Comment ça, interplanétaire ? Ben oui, c'est nouveau ! En passant en vitesse maximale et en fonçant vers le haut de l'atmosphère, le vaisseau finit par se satelliser.

Pour visiter une nouvelle planète, rien de plus simple, visez l'astre désiré et allumez la propulsion interplanétaire.

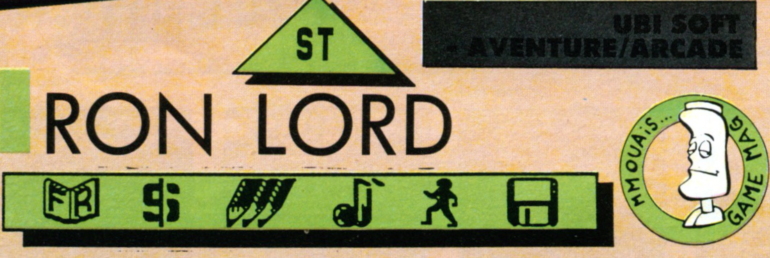
Les planètes tournent et l'on peut facilement assister au lever ou au coucher du soleil avec l'intensité de l'éclairage ambiant variant en proportion.

Icare s'y était brûlé les ailes

Voyager et combattre c'est bien, mais tout ça consomme énormé-







ST

UBI SOFT
AVENTURE/ARCADE

IRON LORD

MOUAIS... GAME MAG

Pour changer des sempiternels paladins de la Table Ronde, il s'agira là de chevalerie exclusivement française. Que diriez-vous d'un petit exposé sur le logiciel héroïco-médiéval qui risque fort de détrôner Defender of the Crown au palmarès des joutes informatiques ?

L'épopée du chevalier de fer

Comme dans toutes les histoires de chevalerie situées à la période médiévale, les guerres seigneuriales font rage.

Le château d'un seigneur juste et bon est un jour attaqué par surprise. Tous ses habitants sont systématiquement passés au fil de l'épée. Tous...? Non, grâce à l'abnégation d'une servante, l'un des fils en bas âge du châtelain échappe au massacre. L'orphelin est ensuite adopté et éduqué par une famille noble du pays. Le temps passe, et le jeune homme démontrant de nombreuses qualités ainsi qu'une maîtrise certaine des arts guerriers sera adoubé chevalier par le roi de France.

C'est un triste chevalier, sans château ni mémoire, qui hante la contrée à la recherche d'aventures. Pourtant, le destin va encore frapper. De retour au pays, notre homme aperçoit un jour, sur une petite colline, une modeste maison. Certainement harassé par une dure journée de voyage, le voilà qui frappe à la porte pour demander l'hospitalité.

Surprise, un vieux sage un peu magicien habite la chaumière.

Conquis par la sagesse et le rayonnement du personnage, le jeune guerrier décide de venir demander souvent conseil au vieil homme. Voyez comme le monde est bien fait, son nouveau mentor a également des talents cachés d'historien. Il lui raconte alors ce qui s'est réellement passé dans le château abandonné dominant le pays. Oh stupeur ! C'est donc lui l'héritier du titre. Autre nouvelle effroyable, le massacre du château était commandité par un de ses oncles qui a depuis mis la région en coupe réglée.

Pour venger la mort de ses parents, reconquérir son château et redevenir le seigneur de cette province, il faut l'appui de la population. Difficile car au départ personne ne risquerait un liard sur le jeune chevalier. En effet, les années ont passé, la lignée légitime du seigneur est supposée éteinte. Vu les faibles ressources financières possédées, il faudra faire feu de tout bois pour créer une petite armée capable de mettre en déroute les troupes de l'oncle maléfique.

La quête de l'honneur

Le jeu consiste donc à parcourir le pays en quête d'épreuves suceptibles de bâtir une renommée de force et de courage auprès de la population. Un autre aspect non négligeable est le marchandage et la négociation, voire l'attribution de pots-de-vin, puisqu'il vous sera ainsi possible de rallier d'autres partisans à votre cause.

Après la page de présentation, (guerrier en armure, la hache de bataille à la main) apparaît une vue aérienne de la région. Cette carte, très réussie, indique les principaux villages, châteaux, endroits remarquables ainsi que les diverses routes et chemins les reliant. A l'aide d'un joystick ou de la souris, cliquez l'endroit où vous devez aller. Si un chemin le relie à votre position actuelle, un petit cheval parcourt la route au galop jusqu'à la destination alors qu'une fenêtre montre une animation du cavalier.

Epreuves de force et d'adresse

Une fois une taverne, boutique ou tout autre endroit utile localisé, cliquez en vous positionnant sur le bâtiment.

Tout un tas de nouvelles options apparaissent à l'écran. Nous pourrons donc acheter armes et équipements, discuter avec le patron du magasin, inventorier les objets transportés, donner ou examiner l'un des objets.

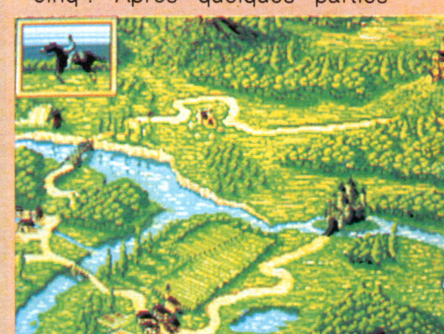
Dans certaines villes, ont lieu des épreuves sportives très prisées par le bon peuple. A Châtenay-Malabry, se tient justement le concours de tir à l'arc. A cheval ! Une cavalcade effrénée et nous y voilà. Après une petite promenade pédestre en ville, nous voici au terrain d'entraînement.

Tout d'abord, réglons l'inclinaison et l'angle latéral en cliquant sur les petites flèches accompagnant les images. Pour lancer la flèche, il faut cliquer sur la main de l'archer. Tant que le bouton est enfoncé, la force de tension de l'arc augmente, et une fois relâchée, la flèche part avec une trajectoire courbe assez réaliste. Trois essais sont alloués. Le vent, symbolisé par une petite bannière, peut aussi modifier la course de la flèche.

Après un peu de musculation à l'arc, je suis fin prêt pour aller défier les gros bras de la ville voisine de Torontik au bras de fer. Mais où se trouve cette fichue auberge ? Bon... la voilà tout de même. Sur l'image de la salle, je clique tout d'abord sur la partie de bras de fer, négligeant provisoirement les joueurs de dés. Chaque adversaire dispose d'un indicateur de force. Il faut secouer le joystick comme un malade de droite à gauche pour contrecarrer la force de l'adversaire et amener sa main au contact de la table.

Attention, une seule victoire ne suffit pas, vous serez déclaré champion du bistrot, uniquement après avoir vaincu trois adversaires de forces différentes.

Passons au jeu de dés à présent. Tout d'abord, misons un peu d'argent ; la main secoue rythmiquement les dés, je clique, et les deux dés s'échappent de la main puis atterrissent dans l'écuelle en bois en tournoyant sur eux-mêmes (animation superbe). Sept, j'ai tiré un sept, alors que mon compagnon n'a pas dépassé cinq ! Après quelques parties



aussi heureuses, j'empoche mes gains et décide de repartir. Peut-être irai-je demander conseil au vieux sage ?

Manque de chance, à peine suis-je sorti de la ville que des spadassins m'agressent (assassins envoyés par mon oncle ou voleurs jaloux de mes gains aux dés ?). Dans ces conditions, une seule réaction possible : a moi, ma fidèle épée ! Ma lame étincelante surgit prestement du fourreau. Je dispose d'une vue en perspective (ce qui est une première). Je vois parfaitement ma main, mon épée et l'adversaire. Toute ma science des armes se résume aux huit

ment d'énergie. Heureusement, le véhicule est prévu pour la survie dans les régions les plus hostiles. Il existe plusieurs manières de refaire le plein. Soit vous survolez rapidement des pylônes à énergie lorsqu'ils émettent leurs éclairs électriques, soit vous utilisez le rayonnement d'un volcan, soit (tout comme dans Elite) vous volez très près du soleil. Mais attention, en cas de température excessive, la cabine fond réellement à l'écran.
Ne croyez pas que l'énumération des diverses merveilles soit terminée. On rencontre également de nombreuses planètes ou lunes creuses et des réseaux complexes de tunnels que vous pourrez emprunter avec votre appareil. Ce n'est pas si gratuit que ça. Les résistants dans la zone occupée par les Egrons se sont retranchés dans des entrepôts cachés dans ces tunnels. Votre vaisseau étant cruellement sous-équipé au début de l'aventure, rejoignez ces résistants.
Ils vous confieront des missions à remplir : aller chercher de la nourriture, des matériaux de construction, du bois pétrifié, des castrobars (une barre chocolatée très énergétique) en échange de quoi ils construiront des armes plus puissantes pour votre vaisseau. L'arme ultime qui seule peut venir à bout du projecteur Egron (la bombe à neutrons) ne pourra d'ailleurs être réalisée que si vous réussissez à ramener dans ces ateliers le professeur Halsem Taymar, perdu sur une des nombreuses lunes du système.
Soyons plus terre à terre pour finir. Tout d'abord, excellente chose (et vous pouvez applaudir !) : comme son prédécesseur, ce soft marche en monochrome (bien que ce soit plus spectaculaire en couleurs, j'ai un faible pour ce mode !). Autre petit avantage, la documentation y compris le petit roman qui sert à la protection est presque correctement traduite. Encore un point excellent, les nombreuses facilités de gestion du jeu : sauvegarde des parties et des scores, réglage de sensibilité, souris, pause, etc.

Ça plane pour moi !

Starglider II est un logiciel extraordinaire, que ce soit sur le plan graphique ou animation. La gestion des décors, des objets et des machines en 3D pleine est surprenante.
L'apparition de nouvelles possibilités (déplacement spatiaux, transport de matériel, missions à effectuer...) et la grande richesse et beauté de l'environnement (un système solaire en état de marche) nous mènent à une conclusion inévitable. *Starglider II* est le type de programme qui marque son époque. Si vous voulez voir un soft vraiment impossible à réaliser sur huit bits classique, courez acheter celui-là. Avec lui, on commence enfin à apprécier de façon tangible la puissance de machines telles que le ST.

Cyrion



attaques et huit esquives que m'apprit autrefois mon vieux maître d'armes.
Un petit bouclier apparaît de temps en temps pour m'indiquer que l'ennemi a une faiblesse à exploiter ou, au contraire, qu'il prépare une attaque que j'ai intérêt à éviter. Hop, je pars de côté et lance une attaque à la tête. Hurg !, raté...
En tout cas, j'ai intérêt à éliminer ce tueur, la mort me forcerait à recommencer la quête depuis le début.
Après avoir battu le pays et tenté de rallier un maximum de sympathisants à votre juste cause, il arrivera un moment où aura lieu la confrontation finale. Cette partie du jeu, bien qu'assez avancée, n'est pas terminée, mais voilà globalement à quoi on peut s'attendre : il s'agira d'une simulation stratégique type wargame, mettant aux prises deux armées. La vôtre, plus ou moins importante selon le nombre de gens que vous aurez convaincus, et celle de votre infâme oncle.
Si vous arrivez à défaire l'armée adverse, il restera encore à trouver l'oncle indigne pour venger les atrocités commises, alors vous le suivrez dans le château et... Stop Il m'est impossible d'en dire plus, vous verrez bien, patience !

Vivement la sortie !

Graphiquement, ce logiciel est très coloré, les dessins sont superbes et dégagent une ambiance particulière rappelant un peu la gravure ancienne.
Quant aux séquences d'arcade, ce sont sans conteste les meilleures à ce jour sur un jeu de ce type.

Ybag Andy



GAMES



AVENTURE
ORIGIN/MICROPROSE

ULTIMA V

C64 — PC

PC & Compatibles	
Pour - longevité - scénario	AGE 12 ANS
	DUREE 6 mois
Contre - nous sommes au V et les graphismes !	NOTE 13/20

Dans la série les jeux de rôles ne sont pas forcément drôles, voici venu enfin le soft que tout le monde attendait depuis longtemps, le IV en fait,j'ai nommé le seul, l'unique, l'irremplaçable *Ultima V*...
La série des *Ultima*, bien connue de vous, cher lecteur, vient donc de s'enrichir d'un nouvel épisode, qui vous permettra de continuer cette palpitante aventure commencée quelques siècles auparavant...
Comme d'habitude, vous trouverez un manuel d'utilisation très, très bien réalisé ... dans un anglais parfait comme vous pourrez vous-même en juger ! Aucun problème, tant pis pour les autres !
De plus, toujours dans la langue de Shakespeare, *The Book of Lore* vous permettra de commencer à comprendre dans votre lit la saga d'*Ultima*.
Quant à ceux qui naviguent déjà depuis *The First Age of Darkness* dans les eaux troubles entourant notre chère Britannia, qu'ils se rassurent !, *Ultima V* n'est ni plus ni moins bon que ses prédécesseurs, bien au contraire... On retrouve ici toutes les qualités (graphisme, scénario, etc.), qui firent la réputation de ce jeu. Mais encore une fois, son plus grand défaut, le *Petit Robert* français/anglais n'est pas compris dans le prix !
De ce fait, les futurs *Warriors of destiny* devront s'équiper en même temps d'une sacrée dose de patience et de leur armure préférée.

Jean-Marc



CYBERNOID II THE REVENGE

Après Exolon et Cybernoïd, Raffaele Cecco, l'un des programmeurs à succès de Hewson, récidive. Il nous propose Cybernoïd II, un tchac-tchac-poum-poum à réserver aux inconditionnels du genre.

HEWSON - ARCADE





MAFDET

SOFTWARE HORIZONS - ARCADE/AVENTURE

Isis a commandé à Mafdet, demi-déesse, de descendre sur la Terre et de retrouver le Livre des Morts. Cadre : l'Egypte ancienne. Pyramides et hiéroglyphes sont donc au programme, et l'on n'est pas volé.

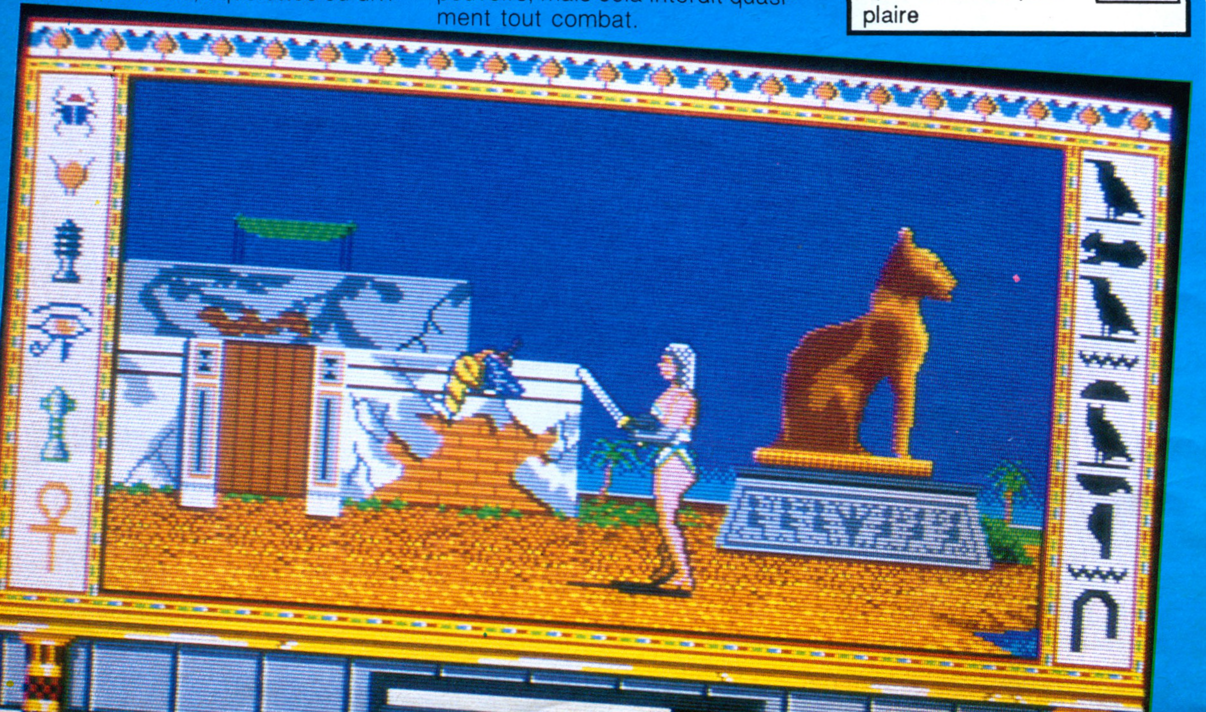
Les paysages sont fantastiques, tout en couleurs primaires et violentes, un bandeau décoré de hiéroglyphes les entoure, et *Mafdet* a un look furieusement égyptien (bien qu'un peu décent). C'est beau, quoiqu un peu répétitif à la longue.
A part cela, le jeu cumule grandes qualités et énormes défauts. Le premier défaut, c'est que l'animation, bien que soignée, est assez lente et saccadée. Le second, c'est que les combats contre les divers soldats, squelettes ou divinités qui se présentent sont d'un schématisme ridicule : peu de figures d'attaque (en fait, une seule efficace...), ce qui engendre des séries de baston ridicules, du style je te tape, tu me tapes, le premier qui n'a plus de points de vie a perdu !
Heureusement, des vies, vous en avez neuf, comme un chat.
Normal, puisque vous pouvez vous métamorphoser en chatte de temps en temps, gagnant ainsi en rapidité et disposant de certains pouvoirs, mais cela interdit quasiment tout combat.
La principale qualité de *Mafdet* réside dans ses amulettes : il faut en découvrir les pouvoirs, les combiner avec les objets et les situations pour se tirer d'affaire et s'ouvrir la voie vers le Livre des Morts. Certaines énigmes sont d'ailleurs étonnantes...
Un jeu bizarre, qui combine des combats brutaux, sans le moindre intérêt, et des énigmes subtiles, passionnantes.
Notons par ailleurs que la bande-son a été totalement oubliée...

Cyrion

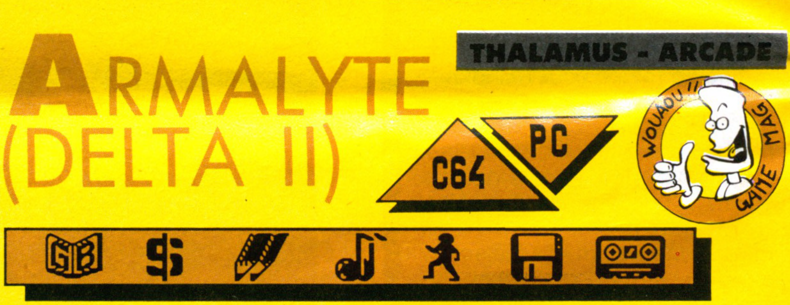




ATARI ST	
Pour - les graphismes mais seulement un peu !	AGE 10 ANS
	DUREE 1 mois
Contre - peu de chose pour plaire	NOTE 12/20



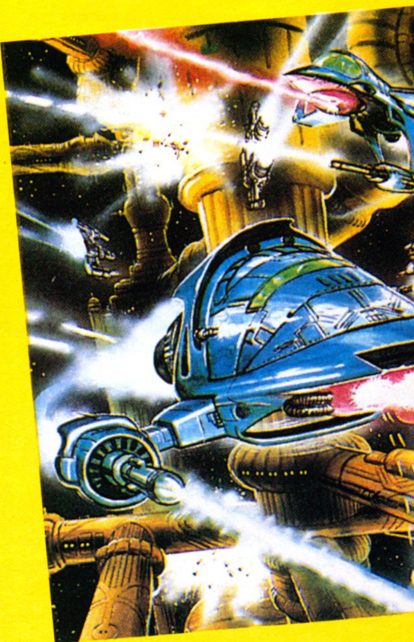
THALAMUS - ARCADE



ARMALYTE (DELTA II)

Arrêtez, je vous en prie ! Pitié ! Je suis cardiaque. De l'air ! De l'air ! Ouf ! Ça va mieux ! J'ai repris mes esprits. Que se passe-t-il ?

Il y a cinq ans de cela, une société - Armalyte Industries - installa un de ses laboratoires de recherche dans une base ennemie désaffectée. Un message, nous prévenant que la base était occupée par les H'siffians résistants, nous est parvenu il y a quatre mois. Et depuis, plus de nouvelles.
Vous devez vous frayer un chemin dans les défenses — assez importantes — de l'ennemi, en tirant sur tout ce qui bouge. Vous possédez le dernier modèle d'engin spatial de chez Armalyte Industries. Celui-ci permet une puissance de tir acceptable car un vaisseau accompagnateur le suit au pied. Ce dernier est invulnérable, ce qui est fort intéressant.
De plus, une touche permet de larguer le vaisseau dans un endroit de l'écran où il restera tant que vous ne l'avez pas rappelé. C'est pratique, parce que lors de certains passages, il y tellement d'engins à l'écran qu'on confond le nôtre avec l'accompagnateur.
Pendant votre évolution, vous pourrez tirer sur des cristaux qui se transformeront en armes différentes utilisables en passant dessus. Il y a sept types d'armes, plus trois très spéciales comme le laser. Les ennemis sont incroyablement nombreux. A chaque niveau, huit en tout, vous devez abattre deux vaisseaux-mères. Le premier doit être huit à dix fois plus grand que vous alors que le deuxième, lui, doit être de l'ordre de vingt à vingt-cinq fois ...
Ce petit titre résume le paragraphe. Ce soft est magnifique. C'est certainement le meilleur du genre sur C64, et sur 8 bits même ! Je n'ai jamais vu ça. Les graphismes utilisent parfaitement la palette de seize couleurs. Les effets





Cybernoïd m'était conté...

Souvenez-vous, dans le premier volet de ce jeu, vous deviez récupérer des documents secrets que de méchants pirates avaient dérobés. Parvenu au dernier tableau de votre aventure, vous aviez poussé un ouf de soulagement. Quelques années se sont écoulées. Vos bons vieux ennemis, entre temps, se sont réorganisés. A bord de vaisseaux spatiaux encore plus sophistiqués, ils ont pillé les entrepôts de la Fédération. A vous de récupérer la cargaison volée.

Le choix des armes

En sus des mitrailleuses juxtaposées à la carlingue de votre appareil, vous disposerez d'un armement qui n'est certes pas d'une originalité délirante mais qui a fait ses preuves. Un assortiment de bombes un peu fanstasques notamment, puisque certaines sont bondissantes et éclatent dans une splendide gerbe orangée, faisant voler en éclats les ennemis ; d'autres bombes sont à retardement à moins qu'elles n'explosent sans raison apparente. Le *seeker* est une bombe à tête chercheuse qui fonce bille en tête sur sa cible.

Efficace. *La smart*, quant à elle, se déplace à une vitesse fulgurante, contrairement au tracer qui rampe au bord du terrain, détruisant tous les obstacles qu'il rencontre.

Y'alien à faire ?

Pour récupérer les cargaisons volées, vous devrez impitoyablement abattre les vaisseaux ennemis. Ceux-ci, en explosant, libèrent les fruits de leurs larcins. Précipitez-vous afin de stocker dans vos soutes ces marchandises.

Surprise, vous y trouverez d'autres armes dont une partie de vaisseau, munie d'une mitrailleuse, qui s'ajoute à l'arrière de votre embarcation augmentant ainsi sa puissance de feu ; et cette boule suivie d'étoiles qui tourne amplement autour de votre appareil en anéantissant toutes les installations aliens qui se trouvent sur son passage.

Mais attention, vos adversaires sont prompts à la riposte ! Ils possèdent des armes défensives particulièrement redoutables tels ces canons enveloppés d'un blindage qui s'ouvre et se ferme sans discontinuer, ainsi que d'horribles gargouilles géantes qui crachent interminablement des missiles.

Le jeu ne procède pas par scrolling. Il affiche des écrans successifs. Votre vaisseau bleu ainsi que les véhicules intersidéraux de vos ennemis bénéficient d'une animation parfaite, sans saccade : ils glissent littéralement dans le décor. Les bruitages sont, comme d'habitude chez Hewson, excellents. Il n'en est pas de même de la musique, exécrable malgré la partition signée Dave Rodgers, celui-là même qui avait écrit la charmante et humoristique mélodie de *Nebulus*.

C64

- **Pour**
  - graphismes
  - animations
- **Contre**
  - c'est le deuxième !

AGE	DUREE	NOTE
10 ans	1 mois	13/20

J.-P. Boghossian

C64

- **Pour**
  - rapidité
  - animation
- **Contre**
  - un seul mot mouais!

AGE	DUREE	NOTE
10 ANS	3 mois	13/20

d'ombres, de brillance, etc., sont superbes de réalisme.

Mais ce soft serait moyen s'il n'avait pas une animation des plus fluides. Le plus impressionnant, c'est l'animation des vaisseaux-mères, vu la taille des engins et, surtout, le fait que le jeu n'en est pas ralenti.

Le contexte sonore est tout aussi fantastique. Les musiques et effets spéciaux de Martin Walker sont de très bonne facture. En plus, Thalamus nous a inclus des bonus avec des démos de musiques et d'images. Bref, pas de défaut. *Armalyte* égale splendeur.

Captain Rom



TIMES OF LORE

ARCADE/ROLE
ORIGIN SYSTEMS

Trois objets magiques ont disparu, seul problème c'est sur eux que reposait la stabilité d'un petit royaume. Votre tâche sera de retrouver la tablette de la vérité, les pierres aux visions et le médaillon du pouvoir pour restaurer la paix et l'harmonie du pays. Vous allez incarner l'un des trois personnages possibles. Un barbare costaud mais torse nu, une walkyrie agile ou un paladin moins fort que le barbare, mais équipé d'une armure résistante. Dans le monde d'Albareth, les graphismes sont vus de dessus et ma foi, fort agréables. Il faut voir les villes, avec leurs maisons et divers habitants qui vaquent à leurs occupations. Quant à la musique et aux bruitages, rien à dire, c'est de la belle ouvrage. L'aventurier est piloté au joystick dans le vaste monde qui l'entoure. Il est possible de rentrer dans les maisons et bâtiments, d'explorer des forêts perdues, de voyager de ville en ville, de jouer sa vie contre orcs, squelettes ou trolls...
Les commandes sont choisies par l'usage d'un curseur déplacé sur une série d'icônes. Sont prévues : la discussion avec les divers personnages rencontrés, les combats, l'utilisation d'objets (parchemins magiques, fioles de guérison, ...), le don d'objets, l'inventaire, etc. La partie en cours est sauvegardée sur disquette si vous passez une nuit à l'auberge pour restaurer vos forces vitales (représentées par une bougie qui fond). De nombreuses quêtes vous attendent dans cette aventure arcade habilement matinée de jeu de rôle. Cet excellent logiciel (en Anglais) est fort agréable d'emploi. Son charme risque de vous bloquer un bon moment devant le moniteur.

Ybag Andy

C64

■ **Pour**
- scénario
- JEU DE ROLE
- graphismes
- animations

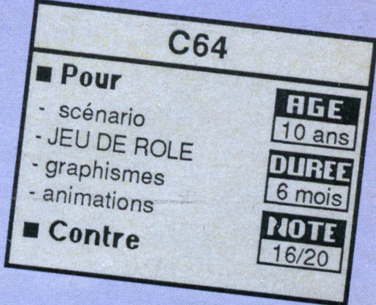
■ **Contre**

AGE	10 ans
DUREE	6 mois
NOTE	16/20



ACTION

COBRA SOFT - ARCADE



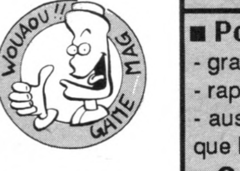
Dans ces lieux très spéciaux, les meilleurs éléments des services « action » (dont vous et moi faisons partie, restons modestes) se voient confier les missions les plus délicates. Dans les commandos Cobra, fini les petits plats de Bobonne, le bon lit douillet, l'aventure vous attend.
Votre rôle dans la mission ne vous sera dévoilé que dans *Action service II*, la suite de ce logiciel non encore disponible pour l'instant. Ce jeu ne représente que la phase d'entraînement commando, il dispose de trois modes : Play, Replay et le mode Construction.

Le mode Play :

Ce mode Play se compose d'épreuves préprogrammées à traverser en un minimum de temps tout en récoltant, évidemment, le maximum de points. Elles sont au nombre de quatre :
— le parcours du combattant, épreuve physique par excellence, que vous effectuerez le plus rapidement possible tout en obéissant aux ordres de vos supérieurs hiérarchiques (pompes, alerte avion). Bien entendu, de multiples obstacles se dressent sur votre chemin (murs à escalader, fosses, barbelés, tubes et canalisations où il faut ramper,...). De multiples objets jonchent le sol que vous éviterez sous peine de chuter et de voir votre score se décrémenter.
Rex, le chien de combat, ne fera pas de cadeaux à vos fonds de pantalon.
— La piste du risque, où vous montrerez votre aptitude à la manipulation des explosifs et des grenades. Il faudra éviter les mines et les rafales de mitrailleuses qui balayent le sol.
— Dans l'épreuve de close com-

MICROIDS - ARCADE/SIMULATION

IRON TRACKERS





Il y a tout juste un an, Microïd devant le succès remporté par GP 500, complétait sa collection avec Quad. Cette nouvelle simulation offrait pour la première fois une animation grandiose du paysage et une impression de relief saisissante. Aujourd'hui, Iron Trackers réactualise ces deux logiciels en associant la conduite fabuleuse d'un Quad et le jeu à deux joueurs de GP 500.

Nombreux sont les passionnés d'arcade qui attendent la sortie de ce nouveau soft signé Microïds. Malheureusement pour eux, quelques petits problèmes semblent encore repousser l'échéance fixée. Malgré cela, soyez certain que cette société fera tout pour que celui-ci sorte avant la fin de la présente année. Pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de découvrir les premières images d'*Iron Trackers* lors du deuxième Festival de la micro, voici nos premières impressions.

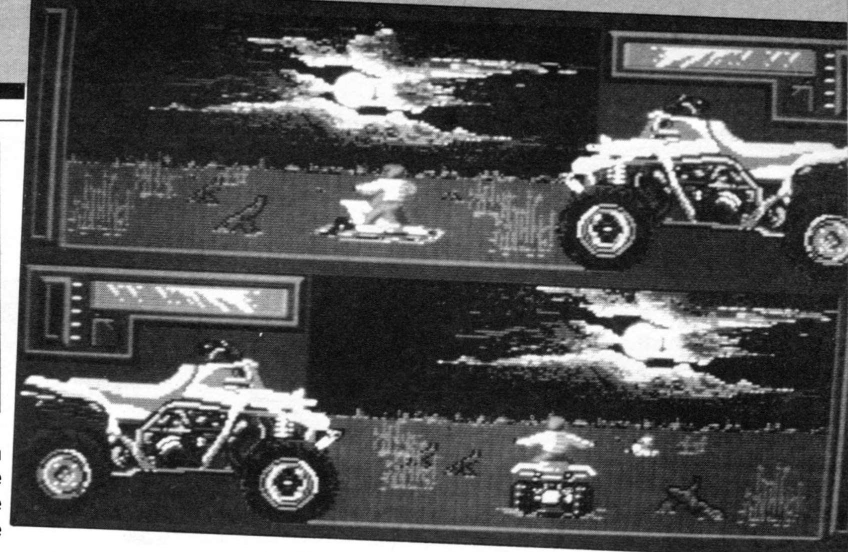
Le scénario reprend le thème d'une course infernale aux commandes d'un véhicule motorisé. Cependant, le prix à payer pour participer à cette compétition se solde par la gloire pour le vainqueur et la mort fatale pour l'autre concurrent. Seulement, le maître et organisateur de ce trophée entend bien réserver le deuxième sort aux deux concurrents. Pour cela, il ne lésinera pas sur les moyens, du fantassin à l'avion de chasse le plus perfectionné. Fort heureusement, chacun des joueurs pourra en fonction de son budget équiper son véhicule de bazooka, d'une mitrailleuse de 12,7 mm, d'un booster ou de réservoirs d'huile prêts à se déverser sur le chemin.

C64 - CPC

■ **Pour**	**AGE**
- graphismes	10 ANS
- rapidité	**DUREE**
- aussi intéressant que la version ST	6 mois
■ **Contre**	**NOTE** 14/20

Vaincre ou mourir

Avant de se lancer sur la piste, les deux participants vont devoir créer leurs personnages en leur donnant un nom mais aussi un visage. La création consiste à assembler une forme de visage une chevelure, une bouche, un nez, des yeux sans oublier une paire de lunettes ou un vieux bandeau de borgne. Une rumeur circulerait comme quoi tous les prochains logiciels d'arcade de cette société bénificieraient de ce nouveau concept. Par l'intermédiaire d'une simple sauvegarde, le joueur pourrait créer son propre héros auquel il sera confié de futures missions.



Rumeur ou réalité ?

Motards et véhicules étant maintenant prêts pour le grand départ, les joueurs (une option de jeu contre l'ordinateur devrait normalement figurer au sommaire de la version définitive) vont devoir d'un commun accord choisir le trajet qu'ils désirent suivre pour la première étape en le validant sur la carte affichée à l'écran. Certains trouveront sans aucun doute étrange que les deux participants soient obligés d'emprunter le même chemin, mais chacune des étapes possédant des paysages hétérogènes et une palette de couleurs différente, un problème se posait au niveau de la programmation. Dès lors, les engins motorisés se partagent les deux fenêtres graphiques qui leur sont assignées et attendent que la course commence pour lancer de sourds vrombissements.

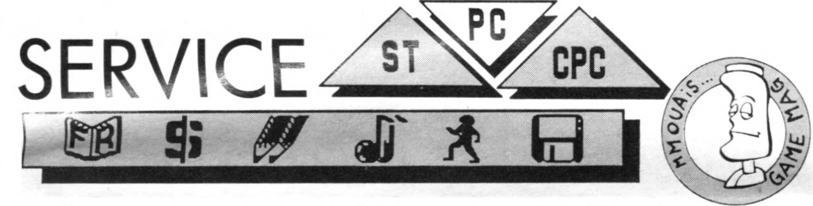
Et c'est parti !

Aucune véritable surprise n'attend le joueur au niveau de l'évolution du challenge. Les graphismes, l'animation, les difficultés rencontrées sont les mêmes que dans *Quad*. Pourtant, le résultat à deux joueurs est convaincant. Seule l'imagination de chacun permettra de vaincre l'adversaire et les pièges tendus par le maître. *Iron Trackers* devrait remporter un aussi vif succès que ces deux prédécesseurs dont il reprend tous les atouts majeurs.

Christian Roux

SERVICE

ST PC CPC



Préparons notre packetage pour réussir cette mission, même au péril de notre vie. L'action se déroule quelque part en Europe, dans un camp d'entraînement secret et ultra moderne.

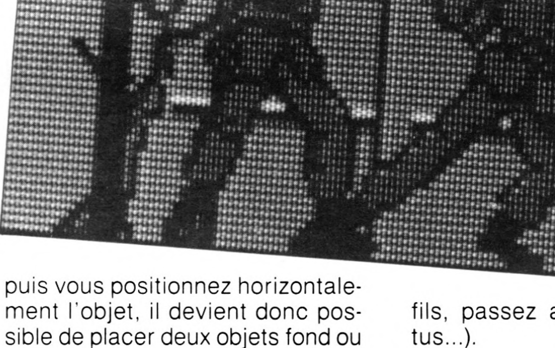
bat, vous voilà transformé en petit Rambo de service. Vos adversaires et néanmoins cammarades feront tout pour vous barrer le passage et il faudra les neutraliser. Tous les coups sont permis : baston !! Frappez-les violement et faites-leur goûter vos semelles aromatisées caoutchouc. Utilisez aussi les grenades dégoupillées que vous ramassez (attention de ne pas les garder trop longtemps en main) ou votre fusil d'assaut.
— le parcours combiné qui reprend les différentes épreuves déjà nommées.
Bien qu'il soit possible de jouer avec le joystick, il s'avère plus pratique d'utiliser le clavier. Les possibilités d'action sont nombreuses (23) et sont toutes accessibles en même temps. Le joueur peut courir, sauter, s'accrocher en hauteur, glisser sur un câble, donner des coups de poing, de pieds, ramper, escalader un mur, faire des pompes,... et même nager.
L'écran de jeu est découpé en deux parties : la partie supérieure constituée par des écrans vidéo (deux rangées de quatre moniteurs occupant les 2/3 de la surface), la partie inférieure occupée par le tableau de contrôle. Les quatre moniteurs supérieurs affichent de gauche à droite, les bonus ou les pénalités qui vous sont attribués. L'écran suivant montre graphiquement les pièges et les actions que vous « négociez » (pompes, grenades dégoupillées en main, alerte avion.....) et l'écran de droite est occupé par le sergent qui vous crie les ordres et vous enguirlande si il vous trouve un peu mou : *« Stand Up,.... »* (c'est pas le Club quoi !).
Dans les quatre écrans inférieurs, où se déroule le jeu, votre personnage se déplace latéralement dans le décor. Le choix de jeux s'obtient par l'intermédiaire du tableau de contrôle qui comprend huit touches, de deux flèches de déplacement (gauche et droite) et d'une touche de validation. Les touches permettent de consulter les scores et classements, de choisir un nouveau parcours, de charger et de sauvegarder un Replay ou un score...

Le mode Replay

Le camp dispose d'un système vidéo dernier cri qui enregistre vos moindres faits et gestes durant votre parcours. Il vous suffit ensuite, de cliquer sur la trappe du magnétoscope pour insérer une cassette. Toutes les fonctions de l'appareil sont disponibles : recherche rapide, rembobinage, ralenti, arrêt sur image. La projection de vos exploits est ensuite possible à volonté.

Le mode Construction

Initialement prévu pour être commercialisé séparemment, le construction set génère de nouveaux scénarios. L'originalité par rapport aux éditeurs de tableaux classiques est sa facilité d'emploi et la possibilité de tester instantanément les résultats. Chaque parcours est constitué de 256 vues comportant chacune quatre plans : le décor de fond (obligatoire et à choisir parmi 24 décors différents), un objet d'arrière plan (facultatif et quarante possibilités), le personnage, un objet d'arrière plan (facultatif à choisir parmi quarante) et la possibilité de placer un piège.
Pour placer les décors et les objets, il suffit de cliquer sur l'option décor et de choisir un décor parmi ceux proposés (les flèches permettent de passer d'une planche d'icônes à l'autre. Pour les objets avant ou arrière plan, activez l'option objet avant ou arrière, puis cliquez sur l'objet choisi. Vous utilisez toujours les flèches pour changer de planches, puis vous positionnez horizontalement l'objet, il devient donc possible de placer deux objets fond ou avant plan en déplacant un objet vers la gauche et l'autre vers la droite.
Vous déterminez également la position en utilisant la graduation verticale. Il vous reste à positionner la hauteur de déplacement du personnage en utilisant cette graduation (ou par défaut, le sol qui coïncide avec le bas du décor) et à placer les pièges. Ces pièges sont de deux types : les pièges dépendants de la présence d'un objet à l'avant ou à l'arrière-plan (sac de sable, jerricane, mur...) et ceux à placer n'importe où (tir de mitrailleuses, alerte avion, pompes). Il faut, bien sûr, pour l'intérêt du jeu, les placer à bon escient. Les pièges sont au nombre de vingt : sauter sinon chute avant, chien de combat, mines, tirs au pistolet mitrailleur (PM), rafale FM haute et basse, etc. Vous disposez également d'une option répétition permettant de renouveler de vue en vue les mêmes sélections. Dès que votre parcours est terminé, il est possible de le sauver ou d'en charger un autre ; trois scénarios supplémentaires déjà sur disquette vous permettront de mesurer la puissance de l'éditeur (easy, difficult et gag, un parcours complètement délirant où vous marchez sur des fils, passez au-dessus des cactus...).



Ergonomie pour tous

Les qualités graphiques et sonores de ce produit sont indéniables. Cobra Soft a visiblement effectué de grands progrès depuis la Marque Jaune. Les graphismes sont colorés, l'animation est fluide. On s'en rend bien compte lors des ralentis, même l'animation du chien est bien réalisée ; les scrollings sont honnêtes ; les sons et les messages sont digitalisés sans bruit de fond excessif. En conclusion, Action Service est un excellent soft, français de surcroît. Il sert de préambule à « Action Service 2, la Mission » qui sera une version totalement différente du premier volet. Les commandes seront les mêmes et le joueur bénéficiera des scores acquis. La Mission pourra tout de même être utilisée sans nécessiter Action Service.

Richard Legrand

ATARI ST

■ **Pour**	**AGE**
- rapidité	10 ANS
- graphismes	**DUREE**
- nouveutés	6 mois
■ **Contre**	**NOTE**
- scénario un peu répétitif...	16/20

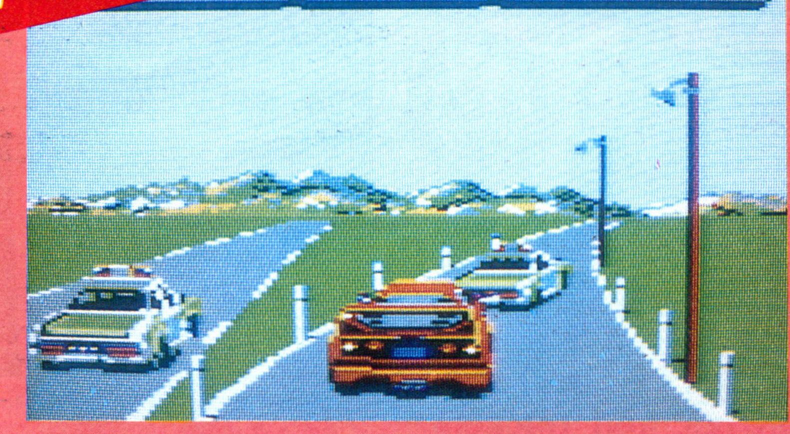


CRAZY CARS II

TITUS - COURSE AUTOMOBILE



CPC ST AMI



On ne change pas une formule qui gagne dit-on. C'est au moins vrai pour le titre de ce logiciel qui reprend celui du premier grand best-seller de l'éditeur Titus. La ressemblance avec Crazy Cars I s'arrête néanmoins là, même si ce numéro II a toutes les chances de devenir lui-même un succès...

Qui, dans le monde de la micro vénère le plus le Commandatore et ses créations, que Titus ? Le volant proposé cette fois-ci n'est autre que celui de la plus fabuleuse des voitures de sport de cette fin de vingtième siècle, la F40 à l'emblème du cavalino. Seule véritable voiture de course grand public avec peut- être actuellement la Porsche 959 qui s'achète et se revende sans que les acheteurs en voient pour autant la couleur ! En effet, toutes les voitures ont été vendues avant même que la fabrication de celles-ci ne commence, et croyez-nous, il y a déjà de l'inflation ...

Complètement crazy, car :

— les graphismes, les bruitages, la rapidité, la musique, le scénario (et oui même dans un jeu d'action), l'animation...
Tiens, en voilà encore un qui exagère. Comment peut-on réellement tout trouver extraordinaire dans un soft à moins d'avoir été payé ! Malheureusement, nous n'avons pas encore reçu d'enveloppe, et le soft mérite bien un grand nombre de superlatifs.
Comme *Galactic Conqueror* (vu le mois dernier) *Crazy Cars II* fait partie de la nouvelle génération des jeux d'action à scénario (une création Titus d'ailleurs). Donc, aux commandes d'une F40, le joueur doit ralier le plus vite possible deux points sans se faire arrêter par les patrouilles de la police d'état. Ces voitures de patrouilles, il faut impérativement s'en méfier, les flics de l'état (certains en tout cas) sont en effet soupçonnés de corruptions, de bavures, bref de toucher.

Fils qui chantent

Le joueur n'emprunte que des voies rapides à sens unique (trois couloirs de front). Un radar antiradar de bord lui indique l'approche de patrouilles ou de barrage ainsi que la distance à laquelle il s'en trouve. Sur chaque côté de la route défilent très souvent des réverbères, des cactus, des lignes téléphoniques, télégraphiques ou électriques. C'est à ma connaissance la première fois que sont inclus dans un soft des fils sur des poteaux participant à l'animation. Effet plus que saisissant, ces fils passant de surcroît devant, le tableau de bord dessiné en incrustation sur le décor (vous avez vu les photos ? !).
Autre grande nouveauté égale-

ment (l'avenir certainement) dans le domaine de la simulation. Le programme routier est plus ou moins conçu comme un simulateur de vol dans la mesure où les bords de la route sont reconnus par le logiciel (voir *Iron Tracker* et prochainement *Highway Patrol*). Sortir de la piste dans un virage ou volontairement pour échapper à



une patrouille peut ainsi se révéler sans dommage sauf pour la vitesse du véhicule qui chute assez vite.

Les roues tournent !

Nombreux sont les logiciels où l'action du joystick commande le changement de direction de la voiture elle-même. Avec *Crazy Cars II*, le joystick n'a pour seule influence que de diriger les roues ; la conduite, plus proche du réel est donc légèrement différente que pour les logiciels du même type. Un volant placé sur le côté droit de l'écran permet d'ailleurs de connaître le degré de rotation de sa direction.

L'Utah grandeur nature

Outre le radar (diodes), la vitesse (diodes, compteurs et indicateur de sélection de la vitesse) le tableau de bord comprend le score, les bonus mais aussi et surtout une horloge indicatrice de signalisation qui se met automatiquement en route dès que l'on approche d'une bretelle de raccordement.

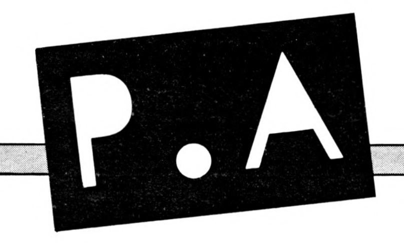
Le jeu se déroule en plusieurs étapes d'un Start à un Finish à réaliser en un temps donné. Obligatoire pour poursuivre sa mission. Un mode carte permet à tout moment de visualiser l'état de l'Utah (vraie carte américaine) ses routes, ses villes... L'indicateur de signalisation donne le nom de la route et si celle-ci s'aborde vers la droite ou la gauche.

Jouer à *Crazy Cars II* est un réel plaisir. En effet, il conjugue merveilleusement une simulation de course automobile, un jeu d'action et un jeu de stratégie (diverses voies à emprunter). Les puristes dans chacun de ces domaines seront comblés.

Glossaire crazillustre

Cavalino : Cheval cabré emblème de Ferrari
Commandatore : Enzo Ferrari constructeur automobile (décédé cette année)
Crazy : fou, voir folle
F40 : dernière production de chez Ferrari (« F » pour Ferrari, « 40 » pour le quarantième anniversaire de la marque
Porsche 959 : pas moins de six ordinateurs de bord gèrent le moteur, les suspensions, la carburation, la climatisation...
Utah : ..... état des Etats-Unis

ATARI ST	
■ **Pour**	**AGE** 10 ANS
- Graphismes	
- Animations	**DUREE** 2 mois
- rapidité	
■ **Contre**	**NOTE** 14/20
- rarement avec Titus	



Amstrad CPC

Matériel

Vds CPC 464 coul. + DD1 + nbrx softs dont (Commando, Grizor, etc.). Valeur réelle : 6800 F. Vendu : 4000 F. Tél. 60.15.90.55.

Vds Amstrad Co. CPC 464 + 90 jeux + 1 manette + livres utilitaires. Tél. 16.1 69.20.38.30 après 18 H. Demander Olivier.

Vends CPC 464 coul. + livres + 40 jeux + doubleur 2 joy + joy, affaire. Téléphoner au 24.56.23.95 après 18 H. Ardennes, Charleville, 2200 F, état neuf.

Amstradistes à cassettes, un club vient d'être créé pour vous (vente, échange de news). S'adresser à Régis Ingouf, 18, rue Le Goffic, 29113 Audierne.

Vds CPC 6128 mono + disks + joysticks + revues + livres. Prix : 2200 F à débattre. Imprimante ST AR Radix 10. Prix : 1200 F. Le soir. Tél. 48.55.40.73.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + mir. im. Tur (Recop jeux) + 2 joys + 40 jeux + nbses revues : 2000 F ! Cailly Jérôme, 3, rue Victor Hugo, 80580 Pont-Remy.

Vends CPC 6128 couleur, an. 87, prix 2500 F. Disquettes 60 F, l'une. Synthétiseur vocal, 250 F. Tél. 55.63.17.96, après 19 H.

Vds CPC 6128 + monit. coul. (sous garantie) + 200 jeux + 20 utilit. + revues + joystick. Le tout : 3300 F à débattre. Tél. 47.50.86.99 (après 20 H).

Vends Amstrad mono avec nombreux logiciels + revues + 1 manette + 1 doubleur joystick. Le tout 2500 F. Appeler après 20 H au 47.84.41.71.

Vds CPC 464 mono + DD1 + jeux : 2500 F et C64 + 1541 + 1530 : 1600 F + MPS. 801 : 600 F + moniteur couleur 1500 F. François Godefroid, 17, rue Lambert, 93250 Villemomble. Urgent.

Vds Amstrad 664 + 70 disquettes + 250 jeux + revue + lecteur cassettes + joystick + originaux pour : 2500 F. Demander Sylvain au 46.45.13.63, Paris.

Vds Amstrad CPC 6128 mono. modifié + jeux + joystick + docs + lecteur 5''1/4 Vortex + 100 disk + boîtier. Le tout 5500 F (possible vente séparée). Tél. 60.77.93.75.

Vends Amstrad 6128 avec 150 jeux + adaptateur télé + livre de fonctionnement + joystick + 2 disquettes de fonction (Dr logo + CP/M. Prix 4000 F, BE, 48.60.17.75. Frédéric.

Vends Amstrad CPC 664 + table graph2 + 400 jeux + lect. cas. + joystick + 40 revues + livres. Le tout ou séparément. Heno J-F, 57 bis, av. A. Sarraut, Igny (91). Tél. 60.19.20.85.

Amiga 500

Cherche log. sons, graphismes sur A500, ach. Sampler. Jack Guerreau, appt 40, 21 crs du Gal de Gaulle, 33170 Gradignan. 56.31.19.82.

Tous travaux de Digit ! Photos, images, musiques. Sortie poss. sur imp. couleur. Prix très compétitifs. Doc. contre env. timb. Possède aussi des centaines de pds, Grandsire, 21, av. de Baixas, 66240 St Estève.

Achète Amiga 500 seulement clavier pour Enu, 2000 F. Possibilité échange jeux CPC/ST et revue. Téléphoner à Hugues au 60.60.98.37, vite !!!

Vends Amiga 500 (1 mois) + NB jeux : 4500 F + drive ext. 3,5'' (1037A) sous emballage, 1500 F + disks 3,5'' DFDD (marques) 7 F + port. Tél. 47.72.55.41, Max (région parisienne).

A vendre Amiga 500, 2 manettes de jeux, 19 disquettes. Le tout 4500 F pour tout. Renseignement téléphoner au 48.55.88.86.

MSX 1&2

MSX : vds lect. K7 Sanyo Drioi très bon état + 7 K7 (Tex, Multiplan, 2 jeux, formation, 2 vierges, gratuites) + cordon. Neuf : 2000 F. Cédé : 1 300 F. Tél. 66.34.31.39.

Vends cartouche MSX « Coaster Race, Soccer, Yie are Kungfu II, Comic Backery, Antartic Adventure, Monckey Academy », le tout TBE, 100 F la cartouche. Tél. 56.07.11.02 (ap. 19 h).

Cherche possesseurs MSX2 pour échange logiciels. Valestra Fabrice, 4, rue Voltaire, 34200 Sete.

Console

Vds console Sega + Light phas. avec cart. + world G.P. + rocky + shoplifter + Hang on + Black Belt. Etat neuf. Emballage origin. Val neuf : 2350 F, cédé : 1400 F. Tél. 66.36.17.63, le soir.

Vds console Sega + 12 jeux + light phaser, très bon état, 1800 F, si possible dans Paris, contacter Cyril au 43.20.56.85 après 17 H. SVP (!! Très bonne affaire !!).

Thomson

Echange jeux sur T0, liste contre enveloppe timbrée. Disquette 3.5. Michel Constant, 9, rue des Jardins, 47300 Villeneuve sur Lot.

Vds 90 F ou échange pour T08/T09/T09 + Turlogh. Ce rodeur contre Bivouac ou Tintin sur la Lune. Ecrivez à Dupuy Franck, 56, bd Kellermann, 75013 Paris.

Ordinateur vend T08 D + 1 crayon optique + 40 jeux + gestion de fichier. Valeur 4200 F. Vendu 2500 F ou vends jeu apart de Noel 88. Tél. 21.73.73.89.

Vds T07/70 + lect. K7 + ext. musique et jeux + 2 joysticks + Basic 1.0 + 36 jeux + 4 livres pratiques. Le tout laisser 2000 F. Levotre Jacky. Tél. 81.37.22.93 (Doubs).

Commodore 64

Matériel

Commodore vends CBM 64 + logiciels + manettes + drive 1541 + powercardrige.

Prix 2000 F. Tél. 64.93.04.61. Demande Philippe après 18 H.

Commodore 64 vend C64 + lecteur de K7 + 11 jeux + joystick. Prix 1400 F. Demander Olivier au 58.76.31.21 St Sever (Landes).

Vds C64 + 1530 + 2 joysticks + jeux. 1200 F. Cédric au 47.88.92.05.

Vds C64 K7 + nbs jeux + moniteur mono. Cherche Amiga occas. Tél. 38.86.73.28 après 19 H.

Vds C64 + monit. monochrome + lecteur K7 + 400 jeux + pavé numérique + joystick : 2200 F. Sébar Michel, 174, rue du Jeu de Paume, 83200 Toulon : 94.09.13.94.

A vendre ordinateur Commodore 64, lecteur de cassettes + cassettes + poignée + manuels + 22 jeux. Prix 1800 F à débattre. Tél. 35.20.10.73.

Vds C64 + monit. monochrome + lecteur K7 + 400 jeux + pavé numérique + joystick : 2200 F. Sebar Michel, 174, rue du Jeu de Paume, 83200 Toulon : 94.09.13.94

Divers

Vends logiciels : Deep Space, Arena, Time Bandit, TNT Wargame int set. Le jeu : 125 F ou 450 F les 4. Vends PC Ditto Emul IBM : val. 690 F. Région 93. Tél. : 48.66.30.05.

Vends 1000 logiciels et cherche notices de toutes sortes, être sérieux sinon s'abstenir. M. Thiéry Laurent, route de Metz, 55210 Vigneulles les Mattonchatel.

Echange K7 sur Spectrum ou vends. Ecrire à : Yannick Berger, 12, rue Lazare, Carnot Clamart, 92140. Réponse assuré.

Vds Atmos cassette + moniteur mono + 6 jeux + livres + revues, TBE. Tél. 47.97.46.16 (après 18 H). Prix : 1000 F.

Vds disks originaux : 50 F pièce. Barbarian, Sky Fox, Wonder Boy, Prohibition, Enduro Racer, Trailblazer, etc... Téléphoner au 47.72.75.46 après 18 H, merci !!

Echange jeux 6128, possède beaucoup de news. Ecrire : P. Agnès, 320, rue St Germain, 01700 Beynost.

Atari

Matériel

Vds Atari 520 STF doubles faces + monit. coul. SC1425 + jeux + livres + souris + GFA + calcomat + joy, tbe, peu servi, pour 4200 F. Tél. 42.85.33.95, apr. 18 H. Demander Edouard, merci.

Cherche extension de 512 ko pour 520 STF (avec plan) + cherche contact pour achat de logiciel. Bouthenot Gilles, 8, rue des Murgers, 25350 Mandeure. 81.35.61.47.

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur SC1425, le tout neuf, sous garantie (- d'1 mois), sous emballage : 4900 F, affaire ! Tél. 47.25.30.16.

Vds Atari 130 XE (128 K) + disk drive, le tout est neuf + disk vierges + nbx jeux + livre + cartouches : excellent état : 2800 F à déb. + donne console. Tél. 25.02.77.88.

Vends 40 originaux ST (nbx news, Action Service, Jeanne d'Arc, Sinbad, Bexond the Ice, Bio Commando etc...), à moitié prix. Arthur de Catheu, Neuilly. Tél. 1 46.24.08.04.

Echange ou vends nouveautés sur Atari ST (Menace ; Hotbal ; Turbo cup) ou éch. contre PR5 Amiga. L. Boumeddane, 9, av. de La Redoute, 92600 Asnières.

Atari vends Atari 520 STP AR + moniteur Philips CM8801 + lecteur Cumana DF + nombreux originaux de qualité + revues, livres. Tél. 43.44.51.26 après 18 H (Xavier).

Vends ST520 + 10 jeux + Basic GFA + joystick, très bon état, le tout 3500 F. M. Guyot Alain, 5, allée Petite Branchoire, 37170 Chambray-les-Tours.

520 cherche contacts sur région Angoulème. Tél. 45.95.03.46, le matin uniquement.

Recherche 520 ST, excellent état + logiciels + joystick. Etudie ttes propositions. Tél. (1) 47.05.69.41.

Atari vends Atari 520 STF AR + moniteur Philips CM8801 + lecteur Cumana DF + nombreux originaux de qualité + revues, livres. Tél. 43.44.51.26, après 18 H (Xavier).

Vends 520 STF (Dble face), monit. couleur, parfait état (11/87) + Joystick + 60 jeux (news, originaux : Explora, Virus, Sinbad...) + utilitaires. Valeur 9000 F, sacrifié 4800 F. Tél. 43.38.47.12 Paris.

Vds Atari 130 XE + disk drive 1050 + joysticks + jeux (TBE) : 2400 F à déb. Vds jeux pour ST (Knightmare, Major Motion, Space Shuttle...), -40 %/prix. Tél. 25.02.77.88.

Logiciels

Echange/vend logiciel St Enduro Racer, 50 F. Zynaps-Luxor pour 80 F et Dongeon Master, 100 F. Tél. 91.64.57.38 à Eric. Cherche Space Harrier, Star Ray-Wtsstill.

Echange ou vends nouveautés (1943, Hotball, Ponerdrome, etc). L. Boumeddane, 9, av. de La Redoute, 92600 Asnières.

Vds prog dessin fait par moi-même, 50 F pour frais. Prendre contact au 93.54.35.71. Demander Gregory. Envoi contre remboursement.

Atari 520 ST DF échange divers (trucs, plans, prgms, solutions). Sur France et étranger. Barbançon Laurent, 95170 Deuil la Barre.

Cherche contacts sérieux pour échanger logiciels sur Atari 520 ST. Tél. 45.80.38.80.

Echange ou vends news sur Atari ST (Super Hanon ; Off Shore ; Garfield ; etc.) L. Boumeddane, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

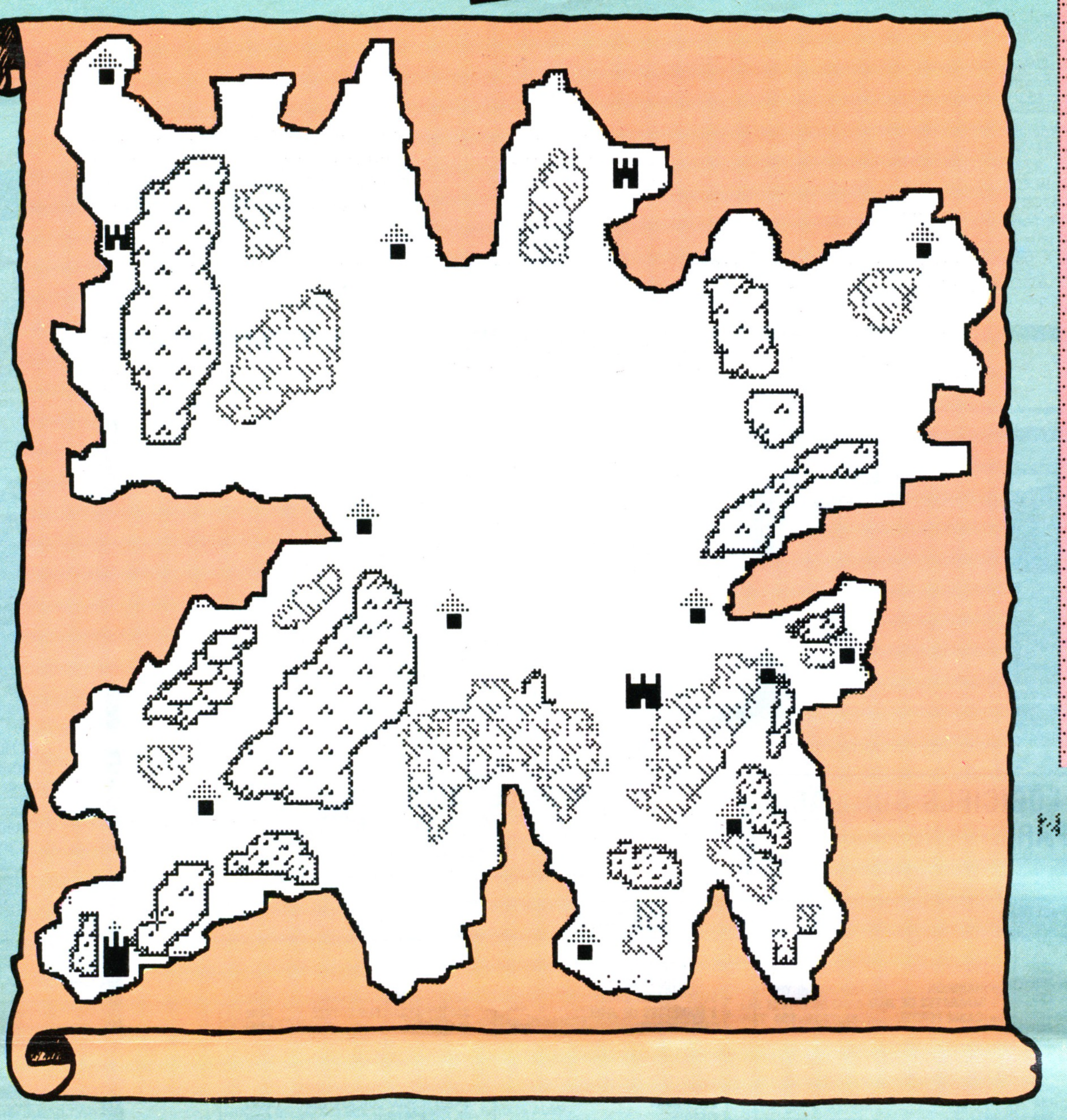
Attention ! Cherche contacts pour Atari ST en vue création club dans la région de Pau. Débutants ou amateurs avertis. Demandez Jérôme au 59.61.32.15.

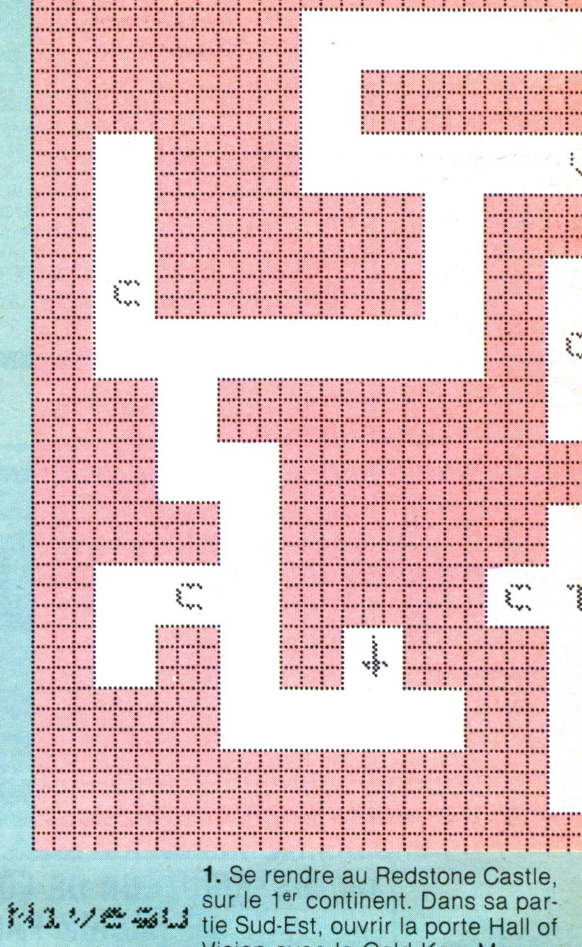
Vends multiface 2 + 2 disks : 350 F. Synthé. Voc. : 250 F. Les 2 : 500 F. Ou échange contre St-Replay. Demander Olivier au 47.30.27.91.

Atari ST cherche contacts pour échanges ou vente dc jeux. Olivier Lacanaud, 42, Les Restanques du Thonar, 83130 La Garde, 94.75.57.19.

Questron II

Par Bertrand Cochet





Niveau 1

1. Se rendre au Redstone Castle, sur le 1er continent. Dans sa partie Sud-Est, ouvrir la porte Hall of Vision avec la Gold Key. Mesron vous y demandera de retrouver le Wand of Power.
2. Armez-vous ensuite d'un Hammer et d'un Studded Leather, à Santor, puis gagnez de l'argent au casino, pour acheter des Magic Missiles. Vous pouvez, alors, aller à la cathédrale de River Crest.
3. Fouillez entièrement la tombe de River Crest, une seule porte

STARGLIDER II

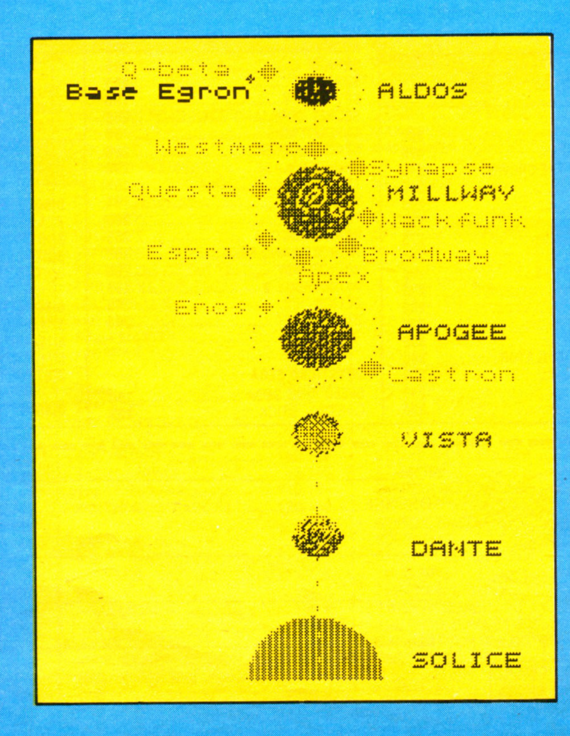
Par Alain Guenon

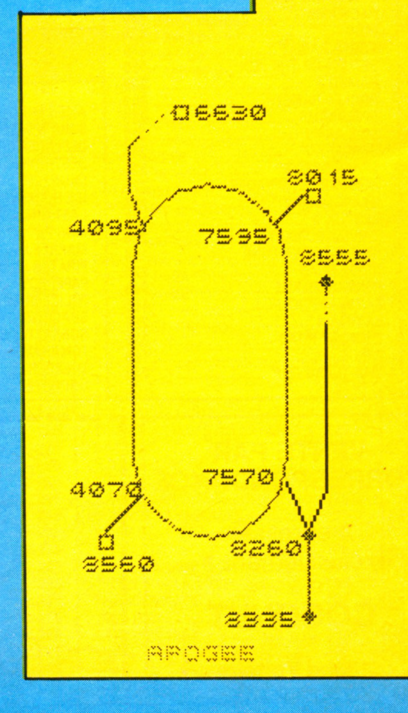
Armes	Localisation
Bombe à neutrons	En 6630 d'Apogée.
Bombes rebondissantes	En 6500 de Castron.
Cuboïdes de distorsion du temps	En possession du Prof. Taymar.
Lasers plasmiques à gaz	Armement de base.
Missiles thermiques à tête chercheuse	En 5502 des lunes de Millway.

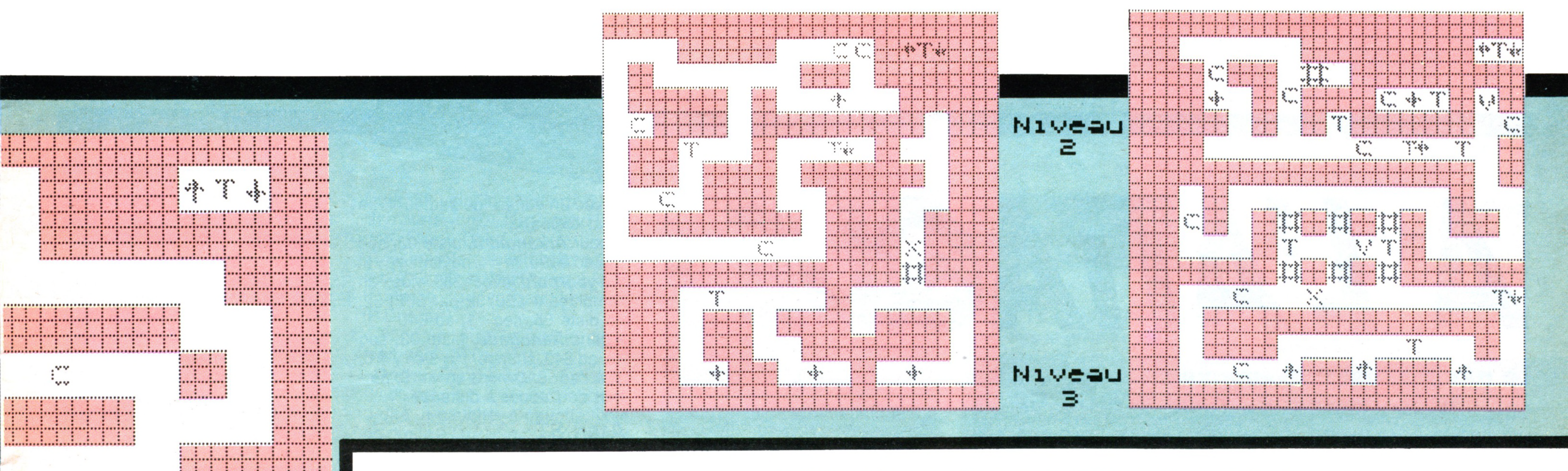
Objet	Localisation	Contre
Asteroïd	Entre Apogée et Millway	-
Bouncing ball	Vista	-
Case of nuclear fuel	Aldos	-
"	Esprit	Icarus pilote couch
Cask of vistan wine	Castron	Bouncing ball
Cluster of nodules	Synapse	Egron duck
Crate of castrobars	Castron	Petrified tree
Egron duck	Millway (atmosphère)	-
Egron mechanical whale	"	-
Egron mini rocket	Westemer	Asteroïd
Flat diamond	Questa	Egron mecanical whale
Lump of mineral rock	Apex	Pyramid
Petrified tree	Enos	-
Pyramid	Dante	-
Ship repair	Wackfunk	Goods paire

Début de la mission.
Sur la planète Apogée, au dépot 6630, Trem vous demande, afin de construire une bombe à neutrons, de rassembler les objets suivants :
* A CASE OF NUCLEAR FUEL
* A CASK OF VISTAN WINE
* A CLUSTER OF NODULES
* A CRATE OF CASTROBARS
* A FLAT DIAMOND
* A LUMP OF MINERAL ROCK *
* AN ASTEROID
* AN EGROM MINI ROCKET

Dans le même temps, il faut retrouver le professeur Taymar qui se trouve dans une turbopropulsion Egron de type Emma 2, sur la surface de la lune Brodway.
Une fois en possession de la bombe à neutrons, il faut bombarder la base Egron qui gravite autour de la lune Q-Bêta de la planète Aldos. Pour y réussir, il faut détruire sept projecteurs Egron, basés chacun sur une des lunes de Millway à l'aide de « bouncing bomb ». Ensuite, il faut vous débarrasser des sentinelles autour de la base, avec des « homing missil ». Il ne vous reste plus qu'à effectuer le bombardement !



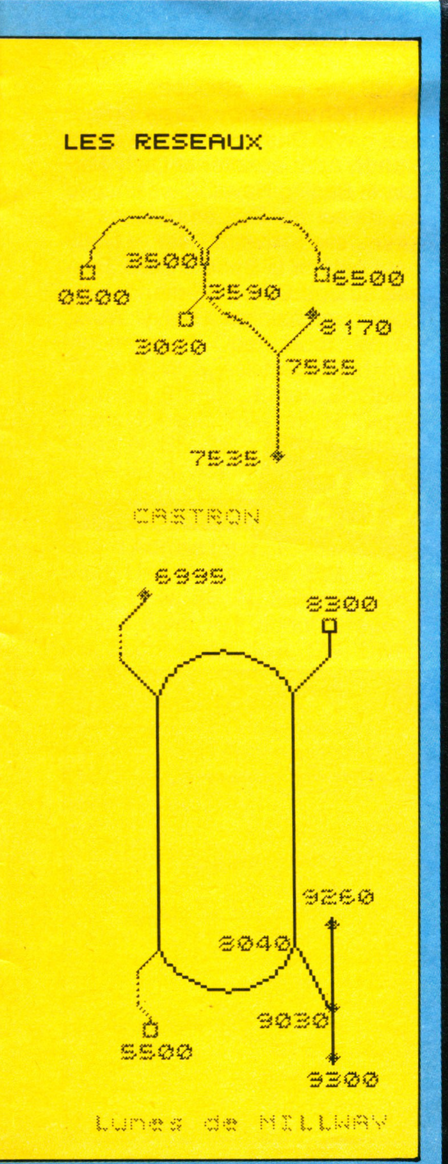




résistera. Un homme vous propose de lui retrouver l'Orb of Enchantement, acceptez, il vous donnera la Bras Key.

4. Retour au Redstone Castle, la Bras Key permet d'ouvrir les deux portes du Nord-Est, on trouve les deux cartes, il faut ensuite piller le château totalement. On trouve ainsi, une Iron, une Emerald, et une Copper Key. Cette dernière ouvre une porte menant à l'Orb of Enchantement.

5. On repart pour la tombe de



A L'ATTAQUE !

La rubrique est toujours ouverte, malheureusement vos envois ne nous sont parvenus qu'irrégulièrement ! L'oiseau bleu figurant sur les paquets jaunes n'a pas fait son travail ! Bravo à P.Dussart, et à l'Ayatollah KonamI (le thon c'est bon...), qui font preuve d'humour dans leurs lettres, n'hésitez pas, faites comme eux. Pensez aussi à écrire lisiblement, sinon les solutions risquent de ne pas en être...

L'AVIS DU PR. PEEK SUR L'ATARI ET L'AMIGA

Ces deux machines sont vraiment terribles. Dans les deux cas, il y a beaucoup de livres, freeware, et évidemment de plus en plus de programmes dans le commerce. A vous de connaître vos besoins. Pour les jeux, la différence de prix à l'achat de ces deux machines devra vous faire choisir le ST, surtout avec des moyens limités... Sinon, cela reste difficile à trancher, mais on ne risque pas de regretter son achat, quel qu'il soit.

REPONSES

Pour M. Tasendo d'Epsilon : le testament et la photo du domestique ne servent à rien. Le briquet se trouve dans le coffre de la cuisine que l'on ouvre grâce à un bout de papier griffonné qui est dans la chambre du professeur.

- Au Doctor Death (Game 11) de The Best & Bad. Sur la présentation d'***Arkanoïd***, tape simultanément I,K,O,R, puis ESC pendant le jeu.

- A J.Phillippe (Game 11) de The Best & Bad. Clique sur Mac Clurre, Mac Clurre, Mac Clurre, point rond à gauche en bas du rocher vertical de droite, le message codé, la tête du cheval, lasso à coté de la main, le quatrième dessin à droite, entrée du puits à la base de la fumée, la lampe, le dessin du puits de la maison bleue/verte, les lettres U L I, la main qui pousse le mur, il reste à combattre.

- A D.Martin (Game 11) de The Best & Bad. Les objets de ***Crafton et Xunk*** servent à être empilés, ou déplacés, sauf bouteille de poison, gyroscope, moulin à poivre, et seringue qui neutralisent personnes et robots.

- Pour A.Lavigne (Game 11), de R.Marchese. Dans ***Nemesis,*** il faut tirer dans la bouche des statues (ou leur nuque) pour les tuer. A chaque nouveau tableau, tu peux appuyer sur F1 et taper OPTION, puis return. Pour ***Yie Ar Kung Fu II,*** tape :

```
10 POKE &HFFFF, &HAA
20 BLOAD « Nom du fichier »
30 POKE &H9212, 0
40 POKE 64702, 195:DEFUSR =
64702: PRINT USR(0)
```

- A J.V.Thelant (Game 11), de J.P.Verdier, et de The Best & Bad. Dans ***Pharaon,*** le nombre est 20.

- A propos de ***Predator*** (Game 11) de The Best & Bad. Lors de la première rencontre avec la chose, tirer et se baisser, pour éviter ses tirs, puis lorsque l'on ne peut plus avancer, se mettre en haut presque complètement à gauche, pour lancer une grenade quand elle passe le trou.

- Pour Doctor Death (Game 11), de J.P.Verdier. Comment avancer dans ***Tuer n'est pas jouer.***

Niv 1. Aller directement au fond à droite, dégainer le Walther PPK, tuer l'homme le plus dangereux, puis à droite.
Niv 2. Sélectionner les lunettes à infrarouge pour éviter les balles, puis à droite.
Niv 3. Prendre le casque pour amortir les chocs.
Niv 4. Prendre le bazooka pour tuer les trois hommes.
Niv 5. Crever les ballons avec les carreaux d'arbalète, et tuer le lanceur d'un seul coup de PPK.
Niv 6. Au secours, trop dur !

RECHERCHE

Amstrad CPC

- ***Barbarian 1 :*** tout ce que vous savez (Zeus).
- ***Classiques N°2 :*** tout et le reste (Zeus).
- ***Mutants :*** idem (Zeus).
- ***Predator :*** Idem (Zeus).
- ***Slap Flicht :*** et encore lui (Zeus).
- Que les fortiches de ***L'Anneau de Zengara*** me donnent les trucs pour passer du second au troisième étage, pour utiliser les compétences, trouver le crucifix, enfin tout, quoi ! (P.Guillou).
- Peut-on avoir une vie infinie pour ***1942 ?*** (P.Guillou).

Atari ST

- ***Carrier Command :*** comment prendre une île ennemie ? (G.Martin).
- ***Explora :*** que faire au Mexique après avoir trouvé la clef, et donné le collier au guerrier ? (Epsilon)
- ***The Rocky Horror Pictures Show :*** comment tuer la plante ? Elle nous croque ma fiancée et moi... (G.Martin)
- ***Le Manoir du Comte Frozarda :*** je n'arrive pas à ouvrir la trappe sous les escaliers allant au premier. Idem pour le bureau en entrant dans le manoir (à l'est). Comment ouvrir le tiroir sous la table de la bibliothèque, du rez-de-chaussée, ainsi que les deux portes du fond au premier ?. Y a-t-il des passages secrets ? (Epsilon).
- ***Marche à l'ombre :*** que faire ? (G.Martin).
- ***Tau Ceti :*** que faire ? (G.Martin).
- ***The Pawn :*** comment passer le Boulder ? Pourquoi le gourou ne veut-il pas de l'eau de Honest John ? (G.Martin).

Spectrum

- Quel est le code de ***Game Over ?*** Mais aussi plus de vies infinies pour Spectrum par pitié ! (K.Guilpain).

Commodore 64

- Comment taper un programme avec pokes ? (P.Fournier - 29).

MSX

- Comment taper des pokes pour cartouches ? (L.Berliner - 06).
- Où trouver Msx Magazine ? (R.Marchese).
- Comment passer un programme de chargement avec Pokes ? (E.Chapon).

PC

- Comment ouvrir la porte qui sent le souffre dans ***Qin.*** (N.Manel).
- ***Phantasie I :*** des tuyaux sur l'entrée de la Cité d'Or, le Château de Lord Wood, et le reste... (P.Morin - 01).

(Machine non précisées)

- Pour ***Captain Blood,*** comment informer le petit Yoko, des coordonnées de son père ? Que répondre à Grand Détruire (Croolis Ulve).

TRUCS Z'EASTUCES

Amstrad CPC

- ***Captain Blood :*** pour être l'ami du p'tit Yoko, donnez-lui votre nom. Demander les coordonnées de Croolis-Ulv, Buggo, Migrax, Yukas, et le code « Ami » (1010). Sur ***Croolis-Ulv,*** dites que vous voulez tuer les Croolis-Var, insistez, et vous aurez ses coordonnées. Faites pareil là- bas, avant de les tuer, pour avoir celles de tous les Croolis-Ulv. On y obtient en récompense les coordonnées de Sinox par le Migrax.

Sur Sinox, le code est : Impossible pas Sinox. Au Sinox, demandez la planète où un Sinox demande la libération de quatre planètes Antenna. Sur chacune, il faut rassurer l'Antenna, lui demander le coord des RobheaD, et la téléporter. Ensuite...

Par contre sur Buggol, on obtient les coordonnées de Kingpak où il faut faire des courses. La première est perdue, la seconde gagnée grâce à des renseignements de la belle ondoyante. La récompense sera les coordonnées de Tubular Brain, après je suis bloqué HELP....(Zeus).

- Avec un éditeur de secteur (The Best & Bad).
- pour ***Arkanoïd II,*** piste 03, sec C3, ad 0099, m = 2 devient m = 3.
- ***Cybernoïd*** avec 255 vies, en remplaçant 3E0432 par 3EFF32, en piste 05, sec 11, ad 040.
- dans ***Renegade,*** piste 03, sec 48, ad 840, changer v = 3 en v = 5, et à l'adr 8A0 v = 3 en v = 9, permet de frapper à distance.

Atari ST

- ***Captain Blood :*** atterrissages plus rapides avec ESC, idem pour l'hyper-espace avec le bouton droit de la souris. (G.Martin - 75).
- ***Transylvania :*** le mot de passe pour le gobelin est : IJNID. (G.Martin)
- ***Mortevielle :*** le poignard de la chambre de Bob sert à ouvrir le passage secret de la cave.(G.Martin).
- ***La Petite Boutique des Horreurs :*** ne pas tuer le dentiste avec le pistolet. (G.Martin).

MSX

- Pour ***Nonamed*** des vies pour tenir le choc,

```
10 CLEAR 13, 33998 !
20 COLOR 15, 1, 1
30 BLOAD« NONAMED.000 », R
40 BLOAD« NONAMED.001 »,
R 50 IF PEEK (33999!) &HFF
THEN BLOAD« NONAMED.002 » :
DEFUSR = &H9F:A = USR(0):FOR
N = &H9030 TO &H9036:POKE N,
0:NEXT N:
DEFUSR = 34000!:A = USR(0) et
la solution :
```

1. Ramasser tous les crânes, et pour ceux qui sont hors d'atteinte, ou si la corde est trop courte, prendre de l'eau à la fontaine.
2. Aller voir Merlin pour obtenir un sort.
3. Avec le sort, allons tuer le dragon, puis attendre une clef qui tombe du ciel.
4. Reste à casser d'un coup de pied une potiche, près d'une table jaune, puis à grimper dedans.

Commodore 64

- Solution de ***Amazon*** proposée par P.Dussart : Wait, Go Office, Tilt, Yes, No, OK Novice, Go Airport, Open Letter, Take Plane, Miami Institute, No, Enter, Showletter, Enter, Tilt, Yes, E, Enter, Look Birdcage, Take Arape, Tilt, Open Cage, Open Refrigerator, Take Medicine and Fruit, Give Fruit, No, Yes, Ok, Yes, Yes, Look Room, Paco, Open Cupboard, Look Cupboard, Take Food and Look Shelves, Take Gun, Look Gun, Exit, No, No, Paco, Yes, Go Airport, Buy Ticket, Go Courtress, Yes, Tack Backpack, I, Open Envelope, Look Note, Go Plane, Give Cigarettes, Sit Up, Computer On, 969, E, N, N, Paco, Look, Nothing, Yes, In Backpack, Paco, Take Backpack, Look, W, Wear, Goglles, N, Remove Goggles, Computer On, 072, Yes, N, N, N, E, N, N, N, N, Paco, Smile, Look, Paco, N, Drop Belt, Drop Note, W, Take Belt, N, Take Note, N, Drope Belt, E, W, Take Belt, E, N, N, Wear Parka, N, N, Paco, Computer On, 072, N, N, E, N, E, E, N, E, N, N, Enter, Give Food, Computer On, 969, Sleep, N, N, N, N, Paco, E, E, E, N, E, E, E, Look Carton, Open Carton, Take Rifle, Look Rifle, Take Oar, Look Raft and Take Raft, N, Wear Goggles, Paco, Wait, W, W, Look Boat, Repair Boat, Use Raft, Remove Parka, Use Parka, Tranquilize Paco, Enter Boat, Cross River, Use Oar, E, Computer On, 969, Tired, I, Paco, Computer On, 969, N, N, E, E, I, E, E, Paco, Look Bridge, Use Gun, E, E, Paco, S, S, S, W, Computer On, 969, S, Wear, Goggles, Laser On, Sleep, N, N, W, N, S, Up, Look East, Look West, Down, E, E, N, Look Throne, S, E, N, E, W, W, N, N, Look Fruit, Eat Fruit, E, W, S, S, S, S, Wear Goggles, Laser On, Sleep, Paco, Give Medicine, N. N, N, N, E, Look Statue, Touch Statue, N, Touch Wall, Pull Lever, D, W, UP, W, N, Take Key, S, E, N, Use Key, Take Paper, Read Paper, Computer On, 969, W, Open 123, S, S, S, Paco, S, UP, W, Enter Chopper.

- Solution de ***Andy Capp*** proposée par P.Dussart.

Lundi. Allez acheter le Daily Mirror, et Racing News. Allez ensuite au travail de Flo, embrassez-la, lorsqu'elle arrive, utilisez le Daily pour obtenir la Benefit Card. Passez au Job Office, demandez du boulot, choisir un Heavy Work,



Merci à P.Irthum

LOGICIELS	MACHINE	POKES
Appolo 18	C 64/128	2356,1 mission control 2356,2 docking 2356,4 correction course 2356,6 alunissage 2356,7 eva moon walk 2356,8 lunar start 2356,9 eva moon walk 2356,11 re_entry SYS 2335
Cybernoïd	C 64/128	28870,125 + 41429,98 + SYS 2072 vie inf.
Zynaps	C 64/128	37281,255 + SYS 32769 vie inf.

dans une Factory. A l'usine, placer le curseur pour parler, et répondez aux trois questions : Computing, Commodore, No. Placez le curseur sur Wallet, et dire Can I Have Sub. Retournez chez le marchand de journaux, et dire Lend me Some MoneY. Il demande pourquoi, répondre It's for Flo's Housekeeping, aller chez les flics, prendre la clef.

Mardi. Allez au DHSS, placer le curseur sur Wallet, signez, sortez, arrêtez.

Mercredi. Allez au Betting Office, lire le Racing News, miser sur A Trap pour obtenir le Rent Book. Se rendre au Town Hall, payer le loyer, puis arrêter.

Jeudi et Vendredi. Ne rien faire.

Samedi. A 12 h, cherchez votre petite amie, demandez-lui le Giro. Après sa réponse, allez au Pub le plus proche de chez vous et dire Have You Seen my Giro ?, puis chercher Flo, embrassez-la et utiliser le Giro.

- Solution de ***Dragonworld*** proposée par P.Dussart. Board, Untie Boat, Untie Sail, E, Look, Take all, Make Raft, Board, E, Take Jewels, E, Look, E, Follow, Hawkwind, Ask Him, Ask Ephirion, S, Take Windship, Use Dragonbane, S, Take, Leaves, SE, S, S, S, Look, Take Torch, S, Calm Woman, S, Show Torch, S, Pull Rock, SE, Look, Take Her, NW, S, UP, S, S, W, Ask Hawkwind, E, S, S, Ask Hawkwind, Show Tooth, S, S, NE, Open Door, N, Untie Vados, S, NE (jouer les notes *asdf dans le bon ordre*), SW, SW, NW, S, Ask Man, Buy Elixir, N, W, Ask Hawkwind, Ask Woman, Y, D, W, Look, Take all, U, Look, Take All, N, E, Ring Bell, Ask Alchemist, Take Ring, W, Ask Hawkwind, Jump, Give Money, Ask Physician, Give Cowl, S, S, Yes, NO, N, Ask Woman, Give Talmas, Ask Woman, NE, Buy Cowl, Buy Cowl, SW, SE, Sit on Table, Take Wine, Give Talmas, Give Money, Ask Physician, Give Cowl, S, S, Yes, Yes, NO, N, N, Give Money to Physician, S, SW, Ring Bell, Yes, Ask Wango, NE, W, Ask Man, Show Rope, Buy Rope, Show Starsword, pour Wine on Black Rock, Buy Starsword, E, NW, S, S, W, S, Ask Hawkwind, S, Use Fork, D, N, N, N, Show Tooth, E, Take Stone, U, N, Examine Ashes, Take Mooncrystal, Open Door, W, S, SW, NW, W, S, Ask Hawkwind, Put Bear on Branch, Enter, S, Open Door, S, Look, Take all, N, Close Door, N, SE, SE, Yes, Ask Tomalion, NE, S, Ask Man, Buy Slave, NW, Wear Cowls, S, E, E , E, U, Look, Take all, D, D, N, N, E, Place Board Across Pit, E, E, Ask Hawkwind, Use Stone, SW, SW, N, U, N, N, E, N, SE, N, Swnask Alyn, Follow Alyn, Ask about Dragon, Ask about Duke, Exit, SW, Dive, W, Go into Tangelwed, W, Open Chest, Take Conch, E, U, W, Disembark, W, Examine Object, Take Object, Pry Object with Dagger, Ask Hawkwind, Play Flute, Take Ivory, E, Board, E, E, Disembark, E, E, SE, NE, S, S, S, S, E, S, Climb Ladder, Ask Hawkwind, Pour Water on Brazier, Take Jewels, W, W, Throw Jewels, S, Climb, Open Trapdoor, U, Throw Ring, S, Unlock Door with Jade Key, S, Use Fork, Ask Hawkwind, E, Turn Wheel, W, Ask Hawkwind, Take all, Put Leaves in Cauldron, Put Dragonscal in Cauldron, Put Elixir in Cauldron, Put Cauldron on Fireplace, Rub Sticks, Lasso Hook, Climb Rope, Use Fork, Look, Fit Ivory into Pattern, S, W, Use Starsword, Give Cure to Dragon, Flame Duke.

- Des boucliers illimités dans ***Driller,*** obtenus en tirant sur le sud de la Terre, au niveau obsidien (P.Dussart).

- F5 pour être invincible dans ***Nemesis.*** (P.Dussart).

- ***Outrun :*** le chemin le + court : fin du premier, à droite, encore à droite, à gauche, à gauche, voie de droite à l'arrivée. Sinon tapez :

```
10 POKE 53280,1:POKE 53281,1 :
PRINTCHR$ (147) ; CHR$ (151)
20 READ A : IF A = -1 THEN 40
30 POKE 336 + T, A:T=T+1:
S=S+ A : GOTO 20
40 IF S()3456 THEN PRINT
« ERREURE CHARGEMENT » :
END
50 PRINT « INTRODUIRE CASSETTE ET PRESSEZ SPC »
60 WAIT 197,60:POKE 816,80:
POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
70 DATA 32,165,224,169,97,141,
164,8,96,169,102,141,248,2
80 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,
169,173,141,140,135,76
90 DATA 202,3,-1 (C.Mureau).
```

Spectrum

- Dans ***The Great Escape,*** tout droit vers la grille en sortant des baraquements, puis à droite, il y a une clef près du miradore. Elle ouvre la dernière porte à droite où il y a des outils pour ouvrir toutes les portes.

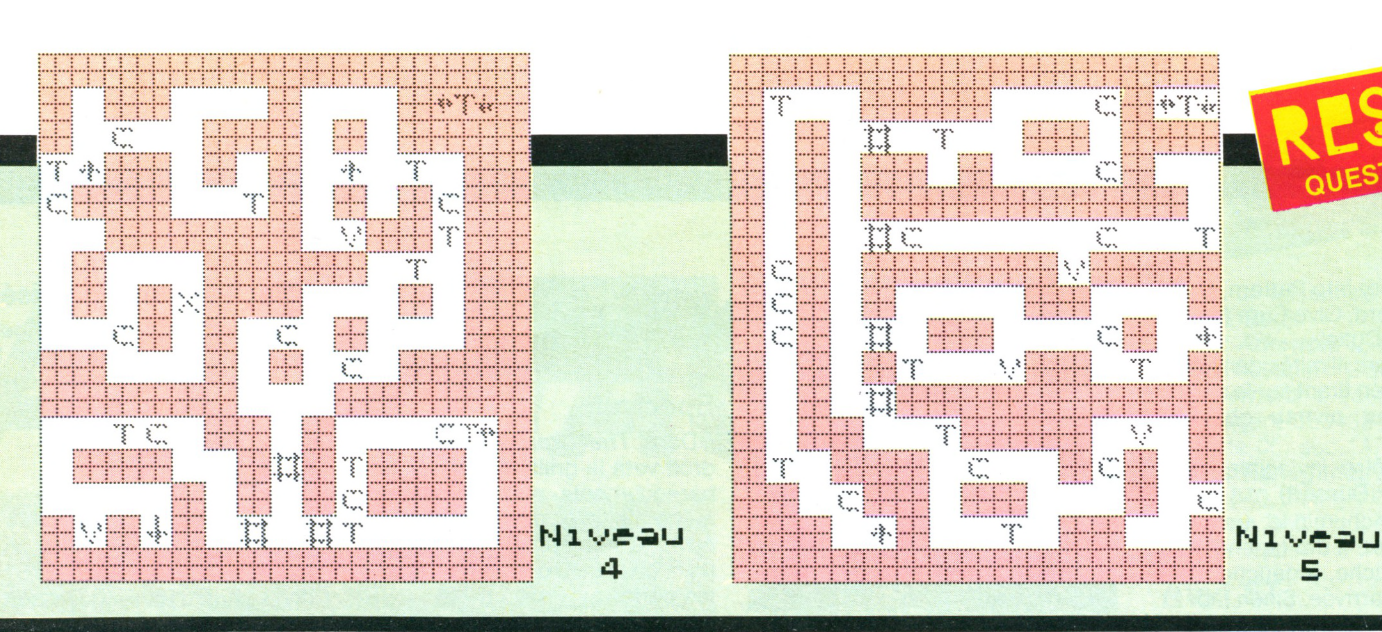
(Machines non précisées)

- Vie infinie pour ***Road Runner*** en appuyant simultanément sur U et S, jusqu'à l'affichage de « CHEAT MODE ». (J-P.Verdier).

CODES

Commodore 64

- ***Mystery of The Nile.*** Niv.1 : hd576172v; niv. 2 : he576171v; niv.3 : hf576170v. (P.Dussart).



RESCUE

QUESTRON (suite)

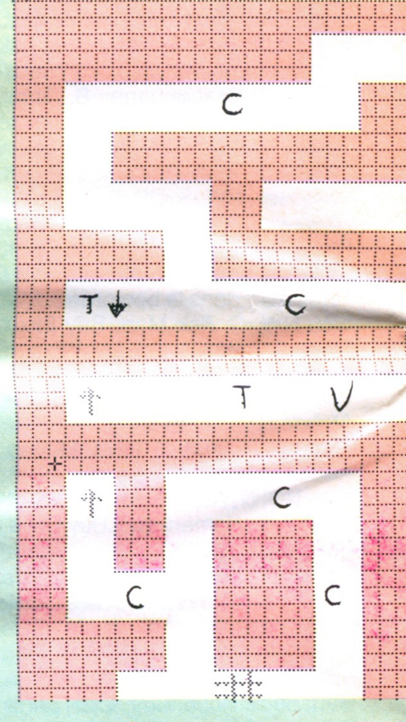
River Crest rendre l'O.O.E., et ouvrir la dernière porte, avec l'Emerald Key, et trouver ainsi, le Wand of Power.

6. On rapporte le W.O.P. à Mesron au château, et la dernière clef ouvre une porte permettant de rencontrer un marchand qui peut vous téléporter sur le second continent (Realm of the Sorcerer).

7. Il vous faudra acheter un navire au Travel de Burnside, pour pouvoir faire les aller-retour avec le château. Equipez-vous aussi avec une Baremail, et un Cudgel en ville. Vous trouverez par la suite, Fauchard, et Chainmail, dans les donjons. Enfin, remettez-vous au maximum de vos points de vie, chez un Healer.

8. Attaquez-vous alors à la Forteresse, même si c'est du suicide. On y trouve une clef, et l'Eternal Flame.

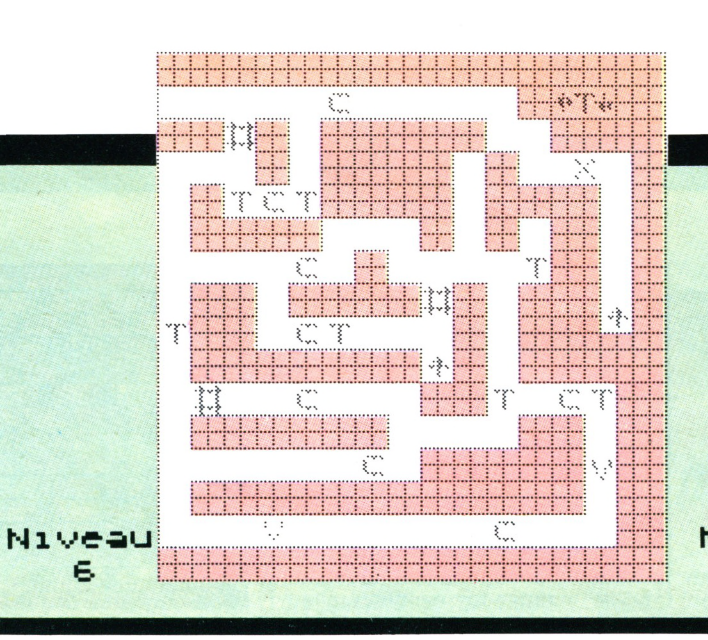
9. Faites ensuite, le donjon au sud de Slippery Rock, pour trouver une Agathe, et une Onyx Key.



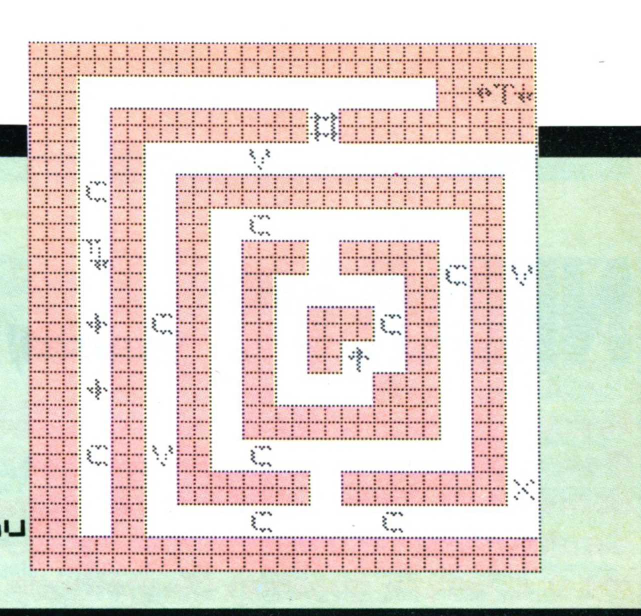
SERVICES / VILLES	ARMOR	ARMS	BANK	BARBER
BAY VIEW	x	x	x	
BIG OAK	x	x	x	x
BURNSIDE	x	x		x
BRANTOWN	x	x	x	
CRAMFORD	x		x	
CROOKED PINE	x	x		
DEMPH	x	x	x	
FOLMAN	x			
GRISSOLD	x	x	x	x
HIDDEN ROCKx			x	x
LONG VIEW	x		x	
LOOKOUT POINT	x	x		
LYTON	x	x	x	
OCTAPOINT	x		x	
ONTAGA		x		
ORCHARD LAKE		x	x	x
SANTOR	x	x	x	
SEAGREST	x	x	x	
SLIPPERY ROCK	x		x	

10. L'Agathe Key va vous permettre d'obtenir une bénédiction divine à la Forteresse. Rendez-vous ensuite à la Twilight Cathedral pour prendre la Black Key. Il faut, pendant toutes ces opérations, revenir fréquemment au Hall of Visions. En effet, Mantor va envahir Cramford, et il faudra alors le combattre à Seacrest, et le toucher une fois pour qu'il se retire.

11. Avec environ 12000 P.V., vous serez en mesure d'aller le combattre dans son repaire. Entrez dans le Dungeon of Despair, avec la Black Key, pour vous enfoncer jusqu'à Conclave, repaire de Mantor. A chaque pas, vous allez perdre 20 à 40 P.V. et au premier croisement, il faut prendre le chemin du haut. Vous arriverez directement sur Mantor, que vous ne pourrez pas tuer. Il faut vous approcher du livre à côté de lui et faire : Use EviL Book, Destruct.

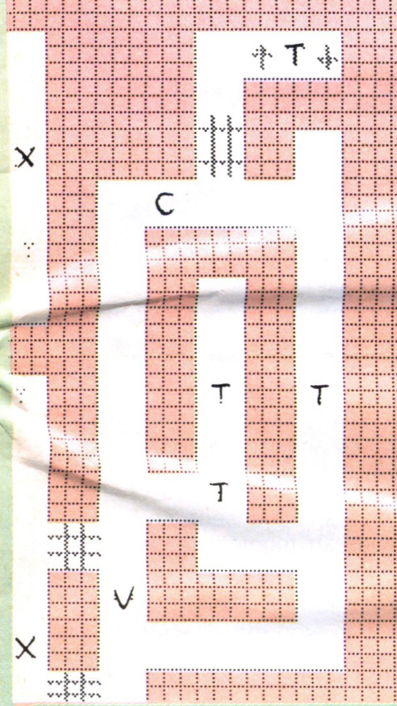


Niveau 6



Niveau 7

Niveau 8



CASINO	FOOD	HEAL	INN	MAGIC	MYSTIC	TAVERN	TRAVEL
x	x					x	x
x	x				x		
x	x						x
x	x	x			x		
x	x		x				x
	x					x	x
x				x			x
	x						
	x	x		x			x
x							x
x	x			x			x
	x				x		
x	x	x			x		
x	x		x	x			x
x	x		x		x		
x	x	x					
x	x	x		x		x	
x	x	x			x		
x	x		x		x		

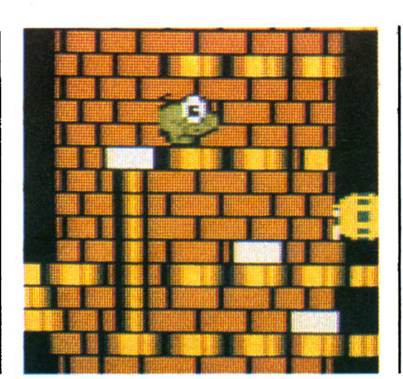


NEBULUS *(Hewson)*

Harcelé de tous côtés par des monstres insolites, notre étrange têtard parviendra-t-il à détruire huit tours redoutables en grimpant au dernier étage de chacune d'entre elles ? Certes oui, simple question de méthode...

Tour n°1 (Realm of the eyes)

Aller à droite, prendre porte, éviter l'œil, prendre ascenseur, attendre le machin, rentrer par la porte lorsqu'il apparaît, monter par l'ascenseur qui est à côté, monter au niveau suivant par un autre ascenseur, aller à gauche, détruire le mur de pierres et la boule, monter les escaliers glissants en même temps que l'œil, prendre la porte, détruire la boule qui s'y trouve, prendre l'ascenseur qui vous conduit très haut dans la tour, éviter la dénivellation située à gauche, détruire la boule, éviter l'œil, prendre l'ascenseur situé sur trois fausses pierres lorsque la bulle atteint l'extrême gauche de sa trajectoire, sauter à droite arrivé au prochain niveau, rentrer par la porte la plus proche, aller à gauche jusqu'au prochain ascenseur, attendre que l'œil disparaisse, rentrer par la porte, à droite de celle-ci se trouve l'entrée finale de la tour, y pénétrer et enclencher sa destruction.



Tour n°2 (Realm of the robots)

Aller à gauche en évitant les deux trous, prendre l'ascenseur et sauter sur le suivant lorsque le robot le permet, monter lorsque le machin apparaît, prendre la porte et monter sans s'arrêter les escaliers glissants, prendre l'ascenseur en prenant garde à l'œil, attendre à nouveau l'apparition d'un machin, rentrer par la porte, aller à gauche, sauter vers l'ascenseur au moment où le robot descend, arrivé sur les pierres glissantes, se diriger à gauche et prendre un autre ascenseur, entrer par la porte la plus proche, attention au robot, prendre l'ascenseur jusqu'au niveau suivant, attendre que le premier des robots se dirige vers la droite, monter au premier bloc de pierres, attendre que le deuxième robot passe et monter tout en haut, une pierre disparaît laissant le chemin libre vers l'ascenseur, se laisser tomber au moment où le robot s'éloigne, monter ensuite jusqu'à la porte finale.

Tour n°3 (Trap of tricks)

Aller à gauche, détruire la boule, prendre la porte et monter dans l'ascenseur, attendre le machin, se laisser toucher par celui-ci afin de choir au niveau inférieur, détruire la boule, aller à droite, prendre l'ascenseur, prendre la porte, prendre de nouveau l'ascenseur, aller à gauche, prendre encore l'ascenseur, aller à gauche et rester sur la deuxième marche de l'escalier, attendre le passage de la tête de mort, continuer la montée, détruire le mur de pierres, se laisser tomber, remonter par l'ascenseur, attendre que la tête de mort soit à une extrémité, prendre la porte, se diriger rapidement à gauche et prendre la porte s'y trouvant, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°4 (Slippry slide)

Aller à droite, sauter pour éviter les deux robots, attendre sur l'ascenseur l'apparition d'un machin, monter au niveau suivant, détruire le mur situé à droite, à présent sur des pierres glissantes

détruire un second mur de pierres, continuer jusqu'à l'ascenseur, monter au niveau suivant, prendre la porte, sauter à gauche, prendre l'autre porte, prendre l'ascenseur, descendre l'escalier et prendre la porte, descendre l'autre escalier et prendre la porte, détruire la boule, aller à l'extrême gauche, détruire le mur, retourner sur ses pas après avoir grimpé l'escalier, détruire le mur se trouvant sur l'ascenseur, se laisser tomber sur ce dernier et monter, détruire la boule, aller à droite et prendre l'ascenseur, attention au robot du niveau supérieur, aller à gauche, attendre que l'ascenseur arrive et que le robot se dirige vers la gauche, sauter à gauche pour tomber, prendre la porte, monter l'escalier en prenant garde aux robots, éviter la fausse pierre, détruire la sphère de l'ascenseur et prendre celui-ci, se laisser tomber sur la dénivellation située à droite au moment où les boules s'éloignent, détruire les boules, se diriger à l'extrême droite en évitant les fausses pierres, attendre qu'un machin vous pousse au niveau inférieur, se laisser tomber sur la droite, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°5 (Broken path)

Prendre l'ascenseur, descendre à l'arrêt ~~puis~~ *remonter* jusqu'au niveau supérieur, détruire la boule, aller à gauche, se laisser tomber puis détruire l'autre boule, avancer et détruire le mur, continuer à tomber au niveau inférieur, prendre l'ascenseur et monter l'escalier, entrer par la porte, continuer de monter jusqu'à un autre ascenseur, le prendre, sauter à droite en prenant garde à l'œil, sauter trois pierres et se laisser tomber sur l'un des ascenseurs. Tirer sur le mur situé de l'autre côté et sauter à droite, répéter le processus et se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre et aller à gauche, sauter les trous en évitant l'œil, détruire le mur, sauter à droite et se laisser tomber en prenant garde à l'œil, prendre l'ascenseur, sauter à gauche, avancer en évitant l'œil, passer la dénivellation, tomber sur l'ascenseur, le prendre pour atteindre le niveau suivant, aller à gauche et attendre qu'un machin vous envoie au niveau inférieur, aller à gauche en même temps que l'œil, prendre l'ascenseur après les pierres glissantes, prendre la porte, de l'autre côté se trouve un escalier et plusieurs portes, prendre la dernière, prendre l'escalier jusqu'à la troisième porte et examiner le sens de l'œil : s'il va à gauche, s'introduire par le passage et prendre l'ascenseur. S'il va à droite, le suivre, sauter sur l'ascenseur, monter au niveau suivant, détruire les deux boules, avancer à gauche en évitant l'œil, prendre l'ascenceur jusqu'à la porte finale.

Tour n°6 (Skimmers delight)

Aller à droite, prendre l'ascenseur, aller à droite, éviter le trou et se laisser tomber après avoir évité les deux robots, aller à gauche, détruire le mur de l'ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur, tirer à droite et sauter dans le même sens, prendre l'ascenseur, aller à droite, détruire le mur et revenir à l'ascenseur, descendre, aller à droite (retour au point de départ), prendre l'ascenseur, se laisser tomber sur le suivant, le prendre jusqu'au prochain niveau, aller à droite, prendre la première porte, aller à gauche et monter les escaliers, après avoir dépassé le robot, prendre l'ascenseur de l'autre côté de la porte, de sa position maximum sauter à droite : quatre pierres disparaissent libérant l'accès à deux ascenseurs, prendre celui de droite, aller à droite et détruire le mur, retourner à l'ascenseur et descendre, prendre l'autre ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à trois robots, les éviter pour atteindre un ascenseur, le prendre et sauter à droite au moment où le robot descend, une petite escalade et hop ! La fin de la tour.

Tour n°7 (The nasty one)

Monter à droite, arrivé sur une fausse pierre se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre jusqu'à une plateforme, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à un mur, le détruire, prendre le premier ascenseur, aller à droite et tomber au niveau inférieur, rejoindre l'ascenseur non encore utilisé (attention à la tête de mort), prendre cet ascenseur, continuer à droite, détruire le mur de l'ascenseur, le prendre ainsi que les deux suivants jusqu'à une plateforme où se trouvent deux têtes de mort, les esquiver et prendre un autre ascenseur, attendre qu'une tête de mort passe, la suivre prudemment jusqu'à un ascenseur qu'il faut prendre, éviter la tête de mort du nouveau niveau et prendre le troisième des quatre ascenseurs, aller à l'extrême droite, faire disparaître la fausse pierre, prendre les autres ascenseurs et réitérer l'opération, reprendre le premier ascenseur, aller à gauche, prendre l'ascenseur menant à la porte finale.

Tour n°8 (Edge of doom)

Eviter les robots, prendre l'ascenseur, aller à gauche, détruire toutes les boules, attendre l'arrivée d'un machin, aller à droite et détruire le mur, aller à gauche, traverser la porte jusqu'à une plateforme, aller sur la ligne séparant la troisième et la quatrième dalle, attendre l'apparition d'un machin, juste avant le choc se diriger à gauche, la quatrième dalle disparaît, le machin vous fait chuter sur un ascenseur qu'il faut prendre, prendre la porte, éviter les quatre robots de l'autre côté, prendre l'ascenseur, se diriger à gauche en sautant de pierre en pierre (vous venez de franchir l'endroit le plus difficile), prendre l'ascenseur, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre la porte, se diriger à gauche et prendre le tunnel, à sa sortie, aller à droite détruire le mur de l'ascenseur, revenir sur ses pas, dépasser la deuxième porte (sans entrer), sauter à gauche pour tomber sur l'ascenseur dont on a préalablement détruit le mur, prendre cet ascenseur jusqu'en fin de course, aller à gauche, détruire le mur, revenir à droite, après un tour complet prendre l'ascenseur situé en dessous d'un trou, aller à gauche où l'on fait une chute, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre ce dernier, prendre l'escalier en évitant les robots, prendre la porte et à sa sortie, détruire le mur situé à droite, monter les escaliers et se laisser tomber, aller à gauche en sautant de pierre en pierre, détruire le mur de l'ascenseur, revenir en arrière et traverser le tunnel, prendre l'ascenseur dont on a détruit le mur et... le cauchemar se termine. Vous voilà devenu un as du joystick !

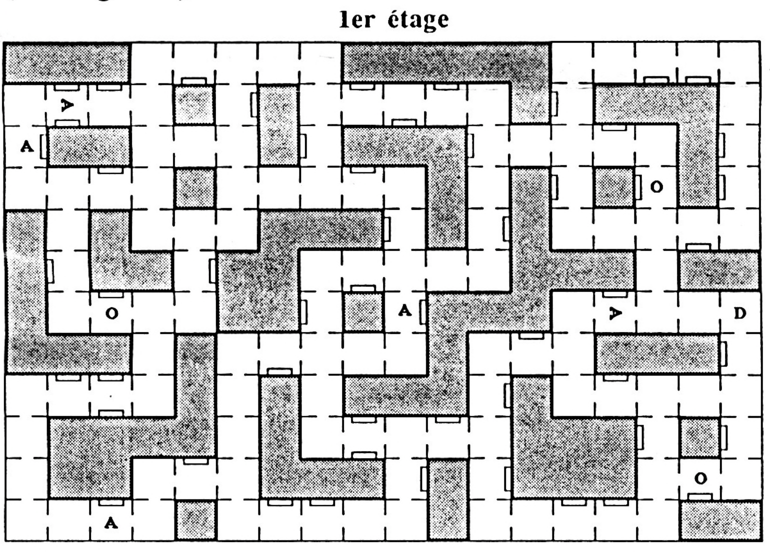
Diego Prados Carrasquilla

THE VINDICATOR (Imagine)

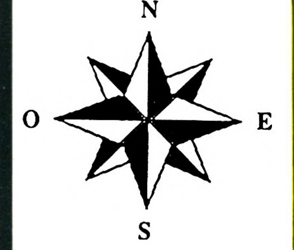
Pour notre gros balèze super armé, voici les plans des quatre étages du complexe martien ainsi que les codes d'accès aux sections.

Thibault Bouchette

1er étage



2ème étage



D : Départ
O : Ordinateurs
A : Ascenseurs
S : Sortie (2ème étage)

Solution des anagrammes

Simon Butler, Andrew Deakin, Dawn Drake, Jonathan Dunn, James Higgins, Ivan Horn, Paul Hughes, Mark Jones, Mike Lamb, Martin McDonald, John Meegan, Rocky Ming, Paul Owens, Kane Valentine

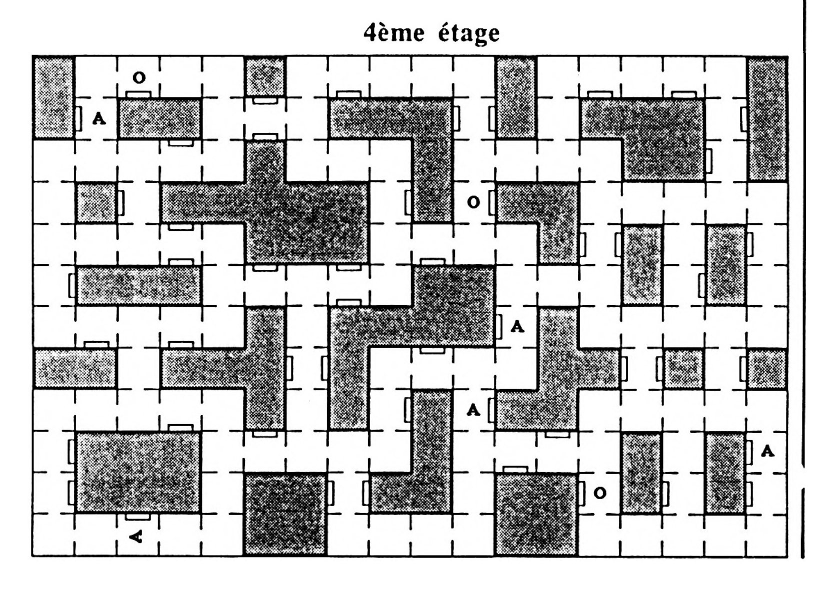
En possession des 12 parties de la bombe, se rendre à la sortie située au niveau 2.

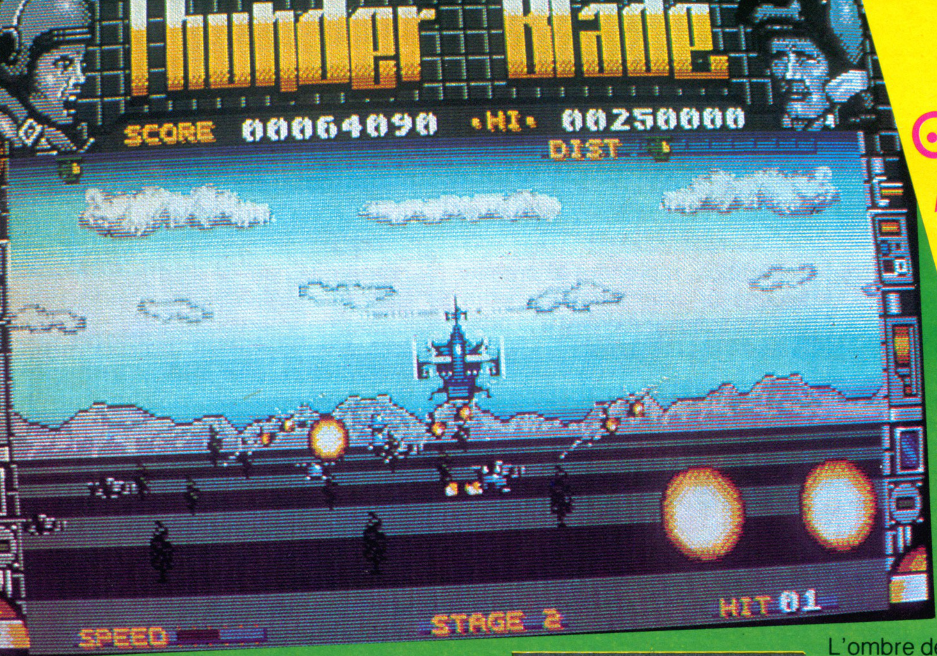
Codes d'accès

section 2 (la terre désolée) - OPPENHEIMER
section 3 (les catacombes) - ENOLAGAY

3ème étage

4ème étage





GAMES ARCADES CONSOLES

ST

MOUAIS... GAME MAG

US GOLD - ARCADE

THUNDERBLADE

Thunderblade est enfin arrivé toutes pales rugissantes ! Le fabuleux hélicoptère qui sévissait jusqu'alors sur les consoles file maintenant comme une flèche sur la gamme des micros, dévastant tout sur son passage.

Au premier niveau, l'hélicoptère survole une cité très clean vue à vol d'oiseau. Les piétons sont absents, les voitures rares mais les chars nombreux effectuent un tir de barrage efficace. De plus, des vagues d'avion fondent sur *Thunderblade* qui a bien de la misère pour tracer sa route dans ce déluge de fer de feu de bruit et de fureur. Le scrolling vertical, comme dans tout shoot'em up qui se respecte, est extrêmement vif.



L'ombre de l'hélicoptère obéit aux lois de l'optique et se décale suivant la position de l'engin.

Vertige en perspective

Si vous échappez aux tirs croisés de vos adversaires, vous passerez au niveau supérieur. Changement de perspective, le carnaval infernal continue en vision horizontale. La promotion en vaut la peine ! L'hélicoptère file maintenant entre des immeubles, vole à tire d'ailes (si j'ose dire) au ras d'une grande artère. Il bascule au gré des attaques, noyant l'ennemi dans des boules de feu impressionnantes. *Thunderblade* se déchaîne à travers forêts et océans, et sur la mer, c'est un énorme destroyer qui l'attend, armé de tourelles hérissées de canons.

En dépit de sa vitesse foudroyante, *Thunderblade* est arrivé en retard pour le grand sacre des *Tilt d'Or*. Dommage car, plutôt que de décrocher un strapontin (Meilleur Espoir), ce soft destructeur aurait certainement raflé la palme du meilleur jeu d'action.

Bernard Jolivalt

L'adaptation du jeu de café Sega est enfin arrivée sur vos consoles, ce n'est pas moi, ni vous à mon avis qui s'en plaindrons ! Dans *Thunderblade*, vous pilotez un superbe hélicoptère de la défense nationale et devrez affronter d'innombrables ennemis (tanks, avions), pour sauver votre patrie. Le programme se déroule alternativement en vue aérienne et au niveau suivant, en vue arrière. Cette partie est nettement plus spectaculaire, mais l'autre séquence est beaucoup plus riche en actions et en adversaires. L'animation est très fluide et extrêmement rapide.

Y'a pas à dire, ça décoiffe, comme dirait Simone.

Le graphisme est lui aussi beaucoup plus fouillé dans la première partie. La musique est super et on n'a pas envie de la couper au bout de cinq minutes.

Le jeu se compose d'une trentaine de niveaux, aussi je souhaite bonne chance aux éventuels acheteurs.

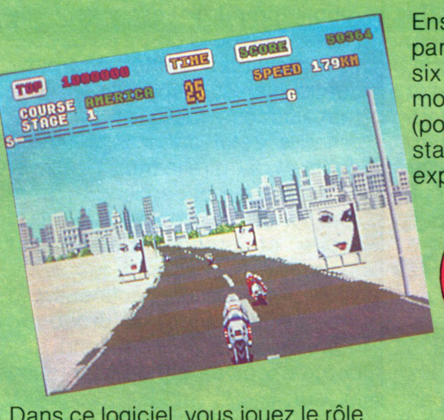
Cette conversion arcade/micro est très bien réalisée, de la page d'intro à la victoire finale.

Stéphane Joël

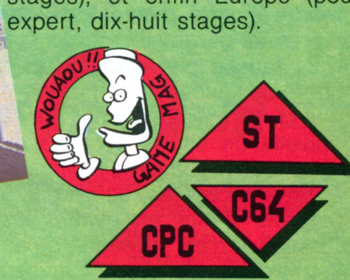
ELECTRIC DREAMS - SIMULATION MOTO

SUPER HANG ON

Attention ! Avant de lire cet article, vous devrez d'abord prendre quelques précautions : vous asseoir bien confortablement, ne pas lire le papier, si vous ne possédez pas de ST, car vous seriez pris d'une furieuse envie d'acheter cet ordinateur.



Ensuite, vous sélectionnez votre parcours : Afrique (pour débutant, six stages), Asie (pour joueur moyen, dix stages), Amérique (pour joueur assez fort, quatorze stages), et enfin Europe (pour expert, dix-huit stages).



Dans ce logiciel, vous jouez le rôle d'un motocycliste courant sur une superbe Suzuki unique en son genre : la machine possède un turbo qui lui permet d'atteindre la vitesse fabuleuse de 324 km/h. J'insère fébrilement la première disquette de jeu (le logiciel est sur deux disquettes) à l'intérieur du lecteur de mon Atari en espérant que l'adaptation de la machine d'arcade ne sera pas complètement ratée comme elle l'est sur CPC (cf. Game n°6).



Pour amateurs de sensations fortes !

Dès le premier menu, vous pouvez choisir le contrôle, à la souris ou au joystick; la sensibilité de la moto; le chargement des tableaux de score sauvegardés préalablement; la taille de l'écran. Le contrôle au joystick est fortement recommandé, ainsi que la sensibilité maximale qui permet d'avoir une réponse plus rapide de la machine. Enfin, je conseille la plus grande taille d'écran, pour provoquer des sensations plus fortes.

QUOI DE NEUF ATARI ?

Il y a deux numéros de cela, nous vous présentions le test complet de la console Atari XE. Nous en avions profité pour vous renseigner sur les jeux que nous avions reçus, à une exception près, très décevants. Cette fois, pour vous, les programmes disponibles en 1989.

Le premier, *Dark Chambers*, est un jeu de style *Gauntlet* où vous dirigez un petit personnage à travers les pièces innombrables d'un manoir cauchemardesque, est de peu d'intérêt ; de plus, graphiquement, c'est vraiment pas terrible. Dans *Desert Falcon*, vous contrôlez un faucon d'Egypte , volant entre le sable chaud et les pyramides. Nettement supérieur au précédent.

Crystal Castle est l'adaptation du célèbre jeu d'arcade adapté sur toutes les machines ou presque ! Il s'agit d'un petit personnage qui doit ramasser de la nourriture sans se faire dévorer. Pas mauvais.

Mario Bross n'est plus à présenter mais il faut dire que la conversion sur console est vraiment nulle. *Thunderfox* est, quant à lui, réussi, simulation de combat spatial genre Nemesis très amusante, dotée d'un bon graphisme et d'une animation presque parfaite. A conseiller bien que très difficile. *Into the Eagle Nest* est assez bien fait. Vous devez pénétrer dans une base allemande. Le logiciel se situe pendant la Deuxième Guerre mondiale avec les acteurs en vue aérienne.

L'univers de *Crime Busters* se joue uniquement au pistolet ; il est malheureusement rendu très vite inintéressant à cause de l'imprécision dudit pistolet ! Le thème est pourtant bon. Vous pilotez une voiture de police à la poursuite d'une bande de malfaiteurs. Son but, la détruire.

Air Ball enfin possède une superbe musique. Vous avez la chance d'avoir un ballon, mais attention de ne pas le crever sur tous les piques de la route. Graphisme et programme assez complexes. Alors, hein que ces mini- (mais vraiment minis !) tests ne sont pas mauvais, et même bons pour certains ! Bon, bon, attendons la suite avec impatience (qui ça ?).

Stéphane Joël

OPERATION WOLF



OCEAN - ARCADE

Ce programme tant attendu est enfin arrivé sur nos machines chéries. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les deux versions que nous avons pu essayer, ST et CPC, sont absolument fantastiques et je mesure mes termes ! Le but du jeu est de libérer un pays d'Amérique du Sud de son dictateur cruel.

Comme vous devez vous en douter c'est plutôt violent. L'action se déroule sur plein écran, sur les deux machines, et les sprites sont énormes ; vous me direz aussi des nouvelles du « scrolling » latéral. Je peux vous dire que pour programmer ça, cela n'a pas du être du gâteau, d'autant plus que l'animation reste parfaitement fluide. Les graphismes sont magnifiques. Un seul petit reproche différent pour les deux machines : sur Amstrad on ne distingue pas toujours très bien le curseur, lorsque l'on tire, et sur Atari, à la fin de chaque partie, il faut remettre à nouveau les trois disquettes de jeu, ce qui prend environ cinq minutes ; de plus, il n'y a pas de pause. *Opération Wolf* un jeu fantastiques et à acheter absolument.


ATARI ST

■ Pour
- graphisme
- décors et rapidité ...

■ Contre
- y a pas de mitraillette..

AGE 10 ANS
DUREE 2 mois
NOTE 15/20

S.J.



Ce n'est pas fini : un dernier menu s'inscrit à l'écran, proposant six musiques différentes (et excellentes). Le double du grand Out Run !

Ça décoiffe !

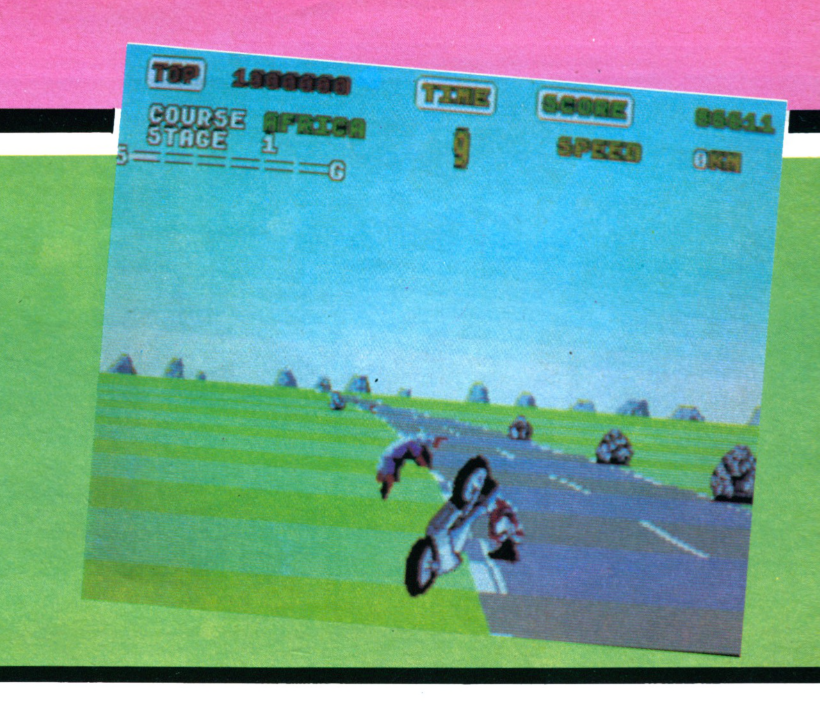
Le moment tant attendu est arrivé. Vous voici sur la ligne de départ, à côté de nombreux autres concurrents. Le feu passe au vert. Je rattrape vite les autres grâce à la nervosité exceptionnelle de ma moto. Mais la course commence à aller très vite, et pourtant je ne suis qu'à 280 km/h alors que la notice annonce, elle, 324 km/h ! Le temps d'appuyer sur « pause », et consultant le mode d'emploi, je m'aperçois qu'il faut presser sur « fire » pour enclencher le turbo. Ma moto se transforme t-elle en avion ?
Les arbres et les poteaux passent à une vitesse folle ! Un virage qui m'a l'air plus que difficile à passer se dessine soudain devant moi. Malgré un brusque coup de frein (la lumière arrière s'allume, quel réalisme !), je ne parviens pas à l'éviter et prends un arbre de plein fouet. J'ai rarement vu une aussi bonne gestion des collisions ! D'ailleurs, lorsque vous heurtez une des motos concurrentes, cela vous fait uniquement perdre de la vitesse.
Le graphisme du jeu est très réaliste pour ne pas se démarquer du reste.Quand à l'animation, n'en parlons pas !
S'il faut l'acheter ?

ATARI ST

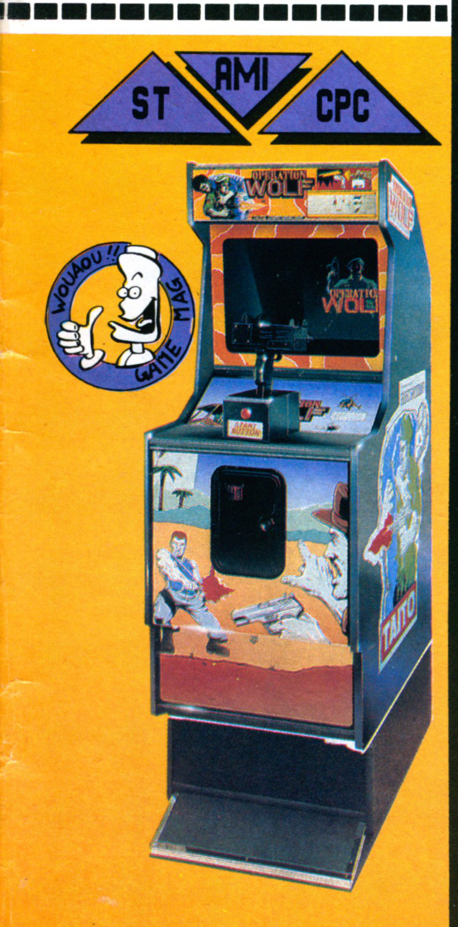
Pour - c'est la version ST, elle est magnifique...	**AGE** 10 ANS
	DUREE 4 mois
Contre - vroum !!!	**NOTE** 15/20

Mais bien sûr qu'il faut l'acheter ! J'ai rarement, pour ne pas dire jamais, vu un programme aussi réussi. C'est sans conteste le jeu de l'année pour moi, si ce n'est du millénaire. Les revendeurs devraient exposer la démonstration Hang On en vitrine : ils vendraient plus de ST.

Stéphane Joël







radio, FUN radio, FUN radio, FUN **101.9 FM*** FUN



Ce disque aujourd'hui sur **FUN radio** demain partout ailleurs.

Ecouter la meilleure musique avant les autres... C'est un truc à rendre jaloux les radiovores aux dents pointues. Ne le leur dites pas, ils pourraient se brancher sur FUN RADIO : la radio qui flaire les hits avant qu'ils soient en tube.

FUN radio

La meilleure radio

*101.9 FM à Paris/Ile-de-France. Toutes les autres fréquences en tapant 3615 code FUN RADIO.

EQVATEUR